

no. 264  
1985年 7/15

アミューズメント通信  
JULY 15, 1985

# ゲームマシン

## GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US\$70.00 per year. No part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 著作権

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530 大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0308 定価300円 年間購読料7,200円(送料共)





# コピー品輸出防止検討

## JAMMAゲーム機部会、「輸出組合」設立案

日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)のゲーム機部会(中山雄一郎会長)が、六月十九日に第三回会合を開き、TVゲーム機の輸出防止の検討を始めた。同部会は、六月十九日に第三回会合を開き、TVゲーム機の輸出防止の検討を始めた。同部会は、六月十九日に第三回会合を開き、TVゲーム機の輸出防止の検討を始めた。

に、出席各社からコピー品に関する一般的な情報が出カルテルを作る、という方法で、これによりコピー品の日本からの輸出が控えられる。無断コピー品が改められた。この方式を確立する。この方式を確立する。この方式を確立する。

八号営業者のための

# 「新風営法」法令基準集

ゲーム機設置営業者の  
お店ごとに1冊は常備

定価 1,000円 送料 250円

2冊以上の送料  
2~5冊 350円  
6~10冊 450円

11冊以上のご注文の場合はお問い合わせ下さい。送金方法は、郵便振替にてお出しと金額をご記入の上郵便局窓口へお出し下さい。郵便振替口座：大阪2-307852

アミューズメント通信社

〒530 大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314) 0309

# 任天堂は仮処分申請

## ツクダによる「虚偽事実の陳述等」差止め求め

玩具問屋の(株)ツクダ(本社東京、佃義範社長)が、任天堂の「ファミリ」の商標権を侵害されたとして、任天堂(株)に対して、仮処分申請を提出した。ツクダは、任天堂の「ファミリ」の商標権を侵害されたとして、任天堂(株)に対して、仮処分申請を提出した。

は任天堂は民事訴訟を起すべく準備中だとしており、成行が注目される。この事件の背景は、ツクダの子会社である(株)ツクダオジナル(佃義雄社長)から家庭用TVゲーム機「オセロ」が発売され、それが任天堂の「ファミリ」の商標権を侵害したとして、任天堂(株)に対して、仮処分申請を提出した。

# 「連合会設立」に意見

## 大阪AMOP協が中西氏ら招き理事会として

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会(梅原靖三会長)が、六月十九日に同協会執行部会を開き、全国連合会設立作業をめぐり、中西氏らと意見交換を行った。大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会(梅原靖三会長)が、六月十九日に同協会執行部会を開き、全国連合会設立作業をめぐり、中西氏らと意見交換を行った。



写真はいずれも大阪AMOP協の第6回理事会(6月13日)の様子

は当面全額削減したい」との意見があった。これに対し、川上副会長は「算案は妥当」との見解を示している。また川上副会長は「連合会でありながら個々のオペレーターで構成する」との考えで混乱している。

以上のはが、第五回理事会では①メダルの預り規制に対し府署に確認する、②非会員の加入を促進する、③懇親会を当面理事会メンバーから実施し、会員間の親睦を図る、④討論の親睦を図る、⑤討論の親睦を図る、⑥討論の親睦を図る、⑦討論の親睦を図る、⑧討論の親睦を図る、⑨討論の親睦を図る、⑩討論の親睦を図る、⑪討論の親睦を図る、⑫討論の親睦を図る、⑬討論の親睦を図る、⑭討論の親睦を図る、⑮討論の親睦を図る、⑯討論の親睦を図る、⑰討論の親睦を図る、⑱討論の親睦を図る、⑲討論の親睦を図る、⑳討論の親睦を図る、㉑討論の親睦を図る、㉒討論の親睦を図る、㉓討論の親睦を図る、㉔討論の親睦を図る、㉕討論の親睦を図る、㉖討論の親睦を図る、㉗討論の親睦を図る、㉘討論の親睦を図る、㉙討論の親睦を図る、㉚討論の親睦を図る、㉛討論の親睦を図る、㉜討論の親睦を図る、㉝討論の親睦を図る、㉞討論の親睦を図る、㉟討論の親睦を図る、㊱討論の親睦を図る、㊲討論の親睦を図る、㊳討論の親睦を図る、㊴討論の親睦を図る、㊵討論の親睦を図る、㊶討論の親睦を図る、㊷討論の親睦を図る、㊸討論の親睦を図る、㊹討論の親睦を図る、㊺討論の親睦を図る、㊻討論の親睦を図る、㊼討論の親睦を図る、㊽討論の親睦を図る、㊾討論の親睦を図る、㊿討論の親睦を図る、

# 推論研と提携へ

## 当面はMSXパソコン用から

コナミ工業(本社大阪、上月景正社長)では、このほど、教育関係者の推論システム研究会、野崎昭弘会長、国際基督教大学教授)と共同で教育用のパソコンソフトを開発する契約を結んだことを発表した。コナミ工業(本社大阪、上月景正社長)では、このほど、教育関係者の推論システム研究会、野崎昭弘会長、国際基督教大学教授)と共同で教育用のパソコンソフトを開発する契約を結んだことを発表した。



ソフト開発で提携したコナミ工業・兼川会長(左)と推論研・野崎会長

同研究会は数学者や小学校の先生ら十三人が集まり、子どもの個性を尊重した独自の科学的な学習方法を研究する目的で三年前に結成したグループ。基礎科学学習にお

# 「連合会設立」に意見

## 大阪AMOP協が中西氏ら招き理事会として

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会(梅原靖三会長)が、六月十九日に同協会執行部会を開き、全国連合会設立作業をめぐり、中西氏らと意見交換を行った。大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会(梅原靖三会長)が、六月十九日に同協会執行部会を開き、全国連合会設立作業をめぐり、中西氏らと意見交換を行った。



写真はいずれも大阪AMOP協の第6回理事会(6月13日)の様子

は当面全額削減したい」との意見があった。これに対し、川上副会長は「算案は妥当」との見解を示している。また川上副会長は「連合会でありながら個々のオペレーターで構成する」との考えで混乱している。

以上のはが、第五回理事会では①メダルの預り規制に対し府署に確認する、②非会員の加入を促進する、③懇親会を当面理事会メンバーから実施し、会員間の親睦を図る、④討論の親睦を図る、⑤討論の親睦を図る、⑥討論の親睦を図る、⑦討論の親睦を図る、⑧討論の親睦を図る、⑨討論の親睦を図る、⑩討論の親睦を図る、⑪討論の親睦を図る、⑫討論の親睦を図る、⑬討論の親睦を図る、⑭討論の親睦を図る、⑮討論の親睦を図る、⑯討論の親睦を図る、⑰討論の親睦を図る、⑱討論の親睦を図る、⑲討論の親睦を図る、⑳討論の親睦を図る、㉑討論の親睦を図る、㉒討論の親睦を図る、㉓討論の親睦を図る、㉔討論の親睦を図る、㉕討論の親睦を図る、㉖討論の親睦を図る、㉗討論の親睦を図る、㉘討論の親睦を図る、㉙討論の親睦を図る、㉚討論の親睦を図る、㉛討論の親睦を図る、㉜討論の親睦を図る、㉝討論の親睦を図る、㉞討論の親睦を図る、㉟討論の親睦を図る、㊱討論の親睦を図る、㊲討論の親睦を図る、㊳討論の親睦を図る、㊴討論の親睦を図る、㊵討論の親睦を図る、㊶討論の親睦を図る、㊷討論の親睦を図る、㊸討論の親睦を図る、㊹討論の親睦を図る、㊺討論の親睦を図る、㊻討論の親睦を図る、㊼討論の親睦を図る、㊽討論の親睦を図る、㊾討論の親睦を図る、㊿討論の親睦を図る、

# 推論研と提携へ

## 当面はMSXパソコン用から

コナミ工業(本社大阪、上月景正社長)では、このほど、教育関係者の推論システム研究会、野崎昭弘会長、国際基督教大学教授)と共同で教育用のパソコンソフトを開発する契約を結んだことを発表した。コナミ工業(本社大阪、上月景正社長)では、このほど、教育関係者の推論システム研究会、野崎昭弘会長、国際基督教大学教授)と共同で教育用のパソコンソフトを開発する契約を結んだことを発表した。



ソフト開発で提携したコナミ工業・兼川会長(左)と推論研・野崎会長

同研究会は数学者や小学校の先生ら十三人が集まり、子どもの個性を尊重した独自の科学的な学習方法を研究する目的で三年前に結成したグループ。基礎科学学習にお







上の写真は日比谷側で営業を行なう「スバルゲームコーナー」の店内。下の写真は同店の波多蔵店長



波多蔵店長は「日比谷側で営業を行なう「スバルゲームコーナー」の店内。下の写真は同店の波多蔵店長



「ゲームコーナー」として大きく分けられている。設置機はTVゲーム機約五十台、メダルゲーム機約五十台、計約六十台。同店の宮崎支配人は「午前中はサラリーマン客、昼からはサラリーマン客、夕方から学生客が多い。当店の特徴はメダルゲーム機も設置してフロア面積は約八十平方メートル。両フロア合わせてフロア面積約百五十平方メートル。平日は営業関係のビジネスマンやパートで働く女店員などが多く、日曜日には中学生や高校生が多い。当店の向かい側にマリオンがオープンして話題を呼んでいるが、この界隈の店にも大いに影響を与えているように、子ども向

「有楽町駅東側一帯」の「ゲームコーナー」として大きく分けられている。設置機はTVゲーム機約五十台、メダルゲーム機約五十台、計約六十台。同店の宮崎支配人は「午前中はサラリーマン客、昼からはサラリーマン客、夕方から学生客が多い。当店の特徴はメダルゲーム機も設置してフロア面積は約八十平方メートル。両フロア合わせてフロア面積約百五十平方メートル。平日は営業関係のビジネスマンやパートで働く女店員などが多く、日曜日には中学生や高校生が多い。当店の向かい側にマリオンがオープンして話題を呼んでいるが、この界隈の店にも大いに影響を与えているように、子ども向

「有楽町駅東側一帯」の「ゲームコーナー」として大きく分けられている。設置機はTVゲーム機約五十台、メダルゲーム機約五十台、計約六十台。同店の宮崎支配人は「午前中はサラリーマン客、昼からはサラリーマン客、夕方から学生客が多い。当店の特徴はメダルゲーム機も設置してフロア面積は約八十平方メートル。両フロア合わせてフロア面積約百五十平方メートル。平日は営業関係のビジネスマンやパートで働く女店員などが多く、日曜日には中学生や高校生が多い。当店の向かい側にマリオンがオープンして話題を呼んでいるが、この界隈の店にも大いに影響を与えているように、子ども向

### 銀座側にはロケが密集

「ゲームコーナー」として大きく分けられている。設置機はTVゲーム機約五十台、メダルゲーム機約五十台、計約六十台。同店の宮崎支配人は「午前中はサラリーマン客、昼からはサラリーマン客、夕方から学生客が多い。当店の特徴はメダルゲーム機も設置してフロア面積は約八十平方メートル。両フロア合わせてフロア面積約百五十平方メートル。平日は営業関係のビジネスマンやパートで働く女店員などが多く、日曜日には中学生や高校生が多い。当店の向かい側にマリオンがオープンして話題を呼んでいるが、この界隈の店にも大いに影響を与えているように、子ども向

「ゲームコーナー」として大きく分けられている。設置機はTVゲーム機約五十台、メダルゲーム機約五十台、計約六十台。同店の宮崎支配人は「午前中はサラリーマン客、昼からはサラリーマン客、夕方から学生客が多い。当店の特徴はメダルゲーム機も設置してフロア面積は約八十平方メートル。両フロア合わせてフロア面積約百五十平方メートル。平日は営業関係のビジネスマンやパートで働く女店員などが多く、日曜日には中学生や高校生が多い。当店の向かい側にマリオンがオープンして話題を呼んでいるが、この界隈の店にも大いに影響を与えているように、子ども向

# 全国市街地ゲーム場

## オペレーションの実態とオペレーターの意見

### 東京・有楽町

第17回

東京・有楽町は、江戸初期に織田信長の弟で茶人として有名な織田有楽斎の屋敷があったことが地名の由来で、昭和時代に入り東宝劇場はじめ多くの新聞社、映画館、劇場、飲食店などが進出し、今日では都心繁華街として大いに栄えている。この界隈は、日本を代表するビジネスセンターである丸の内と、シヨッピングタウンの銀座に接してあり、国鉄有楽町駅は通勤客や買い物客などで終日賑わっている。さらに国鉄有楽町駅西の日比谷側の一帯には映画館や劇場が密集した劇場街があり、「日本のブロードウェイ」とも呼ばれる一大アミューズメントセンターを形成している。さてゲーム場だが、国鉄有楽町駅の銀座側に十軒、西の日比谷側に一軒、計十一軒の店がある。この二、三年の推移を見

ると、銀座側は経営者が変わって来たのが目立ち、ゲーム場数は三軒あるが、日比谷側は二軒ある。一方、日比谷側では三軒の店がなく、側面では二軒の店がなくなっており、なかでもこの界隈では最古参のゲーム場だった「ヒビヤアーケード」が閉店した。この二、三年の推移を見









上の写真は「ゲームプラザ・モンタナ」の店内の様子。この界隈では唯一メダルゲーム機も設置している。下の写真は新風管法により多大な影響を受けていると語る同店の宮崎支配人



## ホラ、子供達の笑顔が見えてくる!!

高収益を約束するトーゴの新製品

<p>がんばれゴリくん</p>  <p>○ゲームの結果が、ゴリくんの動きで現われるユニークな景品ゲーム機です。 ▽91-29887</p>	<p>ピーターくんの おがいもの</p>  <p>○ゲームをしながら、たし算ひ算の勉強ができる楽しい景品ゲーム機です。 ▽91-28186</p>	<p>MOGY &amp; MOGLIN モギー&amp;モグリン</p>  <p>○従来のもぐら退治をカラフルにグレードアップ。ロケーションのシンボルに、女性客のキャッチに最高です。 ▽91-26038</p>	<p>レール走行ロボ R-BOY R-LADY</p>  <p>○世界最小の回転半径。従来の常識では考えられない、パリエーションに富んだレイアウトができます。AC電源でもバッテリーでも御使用になれます。別途コース設計しますのでお申しつけ下さい。 ▽91-29887</p>	<p>くるくる絵あわせ</p>  <p>○顔・脚・足の3枚の絵を組合わせて遊ぶゆかいな景品ゲーム機です。 ▽91-29887</p>	<p>にこぶんポート</p>  <p>○NHK総合テレビの人気番組「おかしな話」のニコニコブンのキャラクターです。子供達に大人気まがいなし! ▽91-29985</p>
--	--	---	---	---	---

株式会社 トーゴ (旧社名 東洋娯楽機株式会社)  
本社: 〒152 東京都目黒区八雲1-5-7 東映ビル ☎(03)718-6521 (販売部)  
FAX: (03)725-2420 TEL: 246-6310 TOGO, J.  
第一工場: 〒223 横浜市港北区綱島東5-4-6 ☎(045)531-6001  
FAX: (045)542-8274

おもしろおかしな コンピューターゲーム その名は何と

時は江戸、農民は重い年貢に耐えかね立ち上り「一揆」を起こした。

●百姓一揆を起こして小判を集めて回り、代官をこらしめる痛快時代劇ゲーム!!

いっきいっきで、忍びなんかやつつけてやれ。ここはオラの村だ。

町へ出たら気をつける。いろんな敵がやってくる。

いよいよ代官のやしきだ。大あはれしてやるぞ。

●総発売元 「遊び」をクワイエットする 株式会社 ナムコ

本社: 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビルTEL(03)756-2311 (大代)  
営業部: 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL(03)756-2311 (大代)  
総研部: 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL(03)756-2311 (大代)  
★遊園施設・娯楽機★企画・設計・制作・販売・経営・資材・輸出入  
★各種イベント★企画・制作・実施

●製造元 Sun Electronics Corporation ©1985 Sun Electronics Corp.






今回のシリーズでこれまでに掲載した地域は次のとおり。  
 東京・池袋(第246号、第247号)、新宿東口(第257号、第260号)、  
 渋谷(第263号、第241号)、上野(第249号)、浅草(第248号)、  
 赤坂・六本木(第261号)、名古屋・栄(第244号)、大阪・梅田  
 (第250号)、三十三(第242号)、三十三(第242号)、三十三(第242号)

### 東京・有楽町

では安く楽しんでいた。物産館が  
 けるようゲーム料金を一 スとして  
 かしながらこの界隈に ースして  
 はゲーム場が密集してい と、この  
 る。ゲーム人口に比べ供 年前にシ  
 ようだ。爆発的なブーム ナルコイン  
 を起こすようなヒット商 マシン(機)か  
 品が登場しなくなったこ たい(機)・  
 とや、家庭用TVゲーム デイ・エス  
 機がかなり普及している の運営に変  
 ことなどにより、売りに わったもの  
 げを伸ばしていくのは難 店内のフロア面積は約百  
 しい」と語る。なお同店 四十平方メートル、テーブル  
 の設置機はすべて日本 三十六台の機械を設置し

### データ(順不同)

- スバルゲームコーナー 千代田区有楽町1-10-1、有楽町ビル地下、☎213-4165、本社=㈱東京キャピオット ☎404-3056
  - ゲームプラザ・モンタナ 有楽町2-8-2、☎213-1485、本社=ジョイパックスジャッキー ☎208-8051
  - 有楽町カーニバルプラザ 有楽町2-8-14、☎214-7939、本社=㈱セガ・エンタープライゼス ☎742-3171
  - ゲームコロソバ 有楽町2-8-6、☎215-7622、本社=同上と南コロソバ(喜登)との共同運営
  - ゲームパレス 有楽町2-9-6、☎214-3500、本社=㈱セガ・エンタープライゼスと立立商事(☎591-4861)の共同運営
  - ジョイランド・ザボン 有楽町2-9-12、☎211-5920、本社=㈱セガ・エンタープライゼスと㈱大丸企業(喜登)との共同運営
  - ゲームランドパレス 有楽町2-8-7、☎214-7932、本社=ダイヤモンドホテル(☎263-2211)
  - ゲームイン・ラスベガス 有楽町2-8-7、☎215-7679、本社=山根東京本社(☎433-6601)
  - ゲームイン 有楽町2-8-15、☎216-4884、本社=㈱ティ・デイ・エス(☎753-7711)
  - ゲームセンターリノ 有楽町2-10-1、東京交通会館地下1階、☎214-0985、直営=南東京アミューズメント
- データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。



下の写真は、この界隈では最も規模の大きい「ジョイランド・ザボン」の店内の様子。左の写真は同店の富岡日出夫店長



「ジョイランド・ザボン」の店頭部分



中古基板  
 売ります!!  
 買います!!

## IN THE MARKET FOR USED P.C. BOARDS?

We pride ourselves on the large selection of the most popular video games that we always have ready on hand.

Needless to say, our used P.C. Boards are fully reconditioned and tested and are as good as new.

Drop us a line:  
 • Largest stock of popular games.  
 • Speedy delivery, anywhere, any quantity.  
 • Unbeatable prices.

### K and U Co., Ltd.

5-2 TAKADA HONDORI HIGASHI OSAKASHI OSAKA, JAPAN  
 TEL: 06-783-6362 FAX: 06-783-6347 TLX: 527-7834 KANDU J

株式会社 **カイアンドユウ** 商会  
 〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番  
 PHONE: 06-783-6362  
 FAX: 06-783-6347  
 TELEX: 527-7834 KANDU J



上の写真は国鉄有楽町駅出口のすぐ前で営業を行なう「ゲームコーナー白鳥」の店内。2階フロアにあるため、客の誘引に重点を置いている



右の写真は「ゲームイン・ラスベガス」の店内の様子。下の写真は同店の店頭部分

## 固定客中心に安定運営

「ゲームセンターリノ」は約八十五平方メートル、テ  
 は東京交通会館の地下に  
 ある。同会館は地下と一  
 階がS.C.で、二階以上に  
 は官庁関係や旅行会社な  
 どが入っているビジネス  
 ビル。同店のフロア面積

は約八十五平方メートル、テ  
 ーブル型TVゲーム機を  
 中心に四十数台を設置し  
 ている。店内の天井が高  
 んど、そのため平日と日  
 曜日などの客数の格差が  
 激しい。麻雀ゲーム機に  
 はしっかりと固定客が

「ゲームランドパレス」  
 はこの界隈では最も小規  
 模なゲーム場である。一  
 階と二階の二フロアがあ  
 り、それぞれのフロア面  
 積は約三十平方メートル、  
 テーブル型TVゲーム機の  
 数は計二十七台を設置し  
 ている。同店の従業員は「ビ  
 ジネススマン」などの固定客  
 がほとんどである。当店

は「風営以前から営業時  
 間は同じ(午前十時から  
 午後九時まで)であるが、  
 午前客時までは、以前  
 から同じ(午前十時半か  
 ら午後九時まで)で、し  
 かも子ども客が少なくこ  
 とから新風営法による影  
 響はとくにないようだ」と  
 語る。

「ゲームランドパレス」  
 はこの界隈では最も小規  
 模なゲーム場である。一  
 階と二階の二フロアがあ  
 り、それぞれのフロア面  
 積は約三十平方メートル、  
 テーブル型TVゲーム機の  
 数は計二十七台を設置し  
 ている。同店の従業員は「ビ  
 ジネススマン」などの固定客  
 がほとんどである。当店

「ゲーム  
 店内の天井や壁は白を基  
 調に赤と青のラインでア  
 コロンボ  
 町駅前角地  
 装飾などもほとんどなく  
 すっきりとした感じになっ  
 ている。店内にはジャン  
 ビューターコーナーをは  
 じめ、将棋、花合わせコ  
 ーナーなどが設けられて  
 いる。

「ゲームパレス」は約  
 百平方メートルのフロアに、T  
 Vゲーム機四十二台、フ  
 リックパー一台、その他ア  
 ーケード機数台、計四十  
 数台を設置。店内は白を  
 基調にした明るい感じに  
 なっており、一方の壁を  
 鏡張りしている。実  
 際よりも広く感じられる。  
 同店でも麻雀やゴルフな  
 らぬコーナーが設けられ  
 ている。

「コロソバ」および「パ  
 レス」の二店の店長を兼  
 ねる豊崎氏は「両店とも  
 平日はサラリーマン客が  
 週末には子どもを連れた  
 家族客などが目立つ。そ  
 れぞれ特徴的なものは残  
 念ながらないが、照度を  
 明るくして、とくに年少  
 年の健全育成や時間制限  
 などに留意した運営を行  
 なっている。なお新風営  
 法により営業時間が早朝  
 の一時間分短くなった  
 が、それほどの影響はな  
 いようだ」と語る。

「ジョイランド・ザボ  
 ン」は国鉄有楽町駅の京  
 橋出口前にあるゲーム場  
 この界隈では最も規模の  
 大きな店であり、フロア面積  
 は約三百三十平方メートル。  
 機械構成はTVゲーム機五  
 十五台、フリックパー二台、  
 計五十七台で、広いフロ  
 アにゆったりと設置して  
 いる。同店の富岡店長は  
 「客の九割は大人客  
 で、子どもは少ない。都  
 市と東京交通会館の関係  
 者が多く、従って平日は  
 ゲーム客で賑わうが、日  
 曜日になると客数減る。  
 新製品は早く導入す  
 るのと同時に、とくに麻雀  
 もが安定した人気を保  
 っている。数多くの子  
 童を揃えるようにして  
 いる」と語る。



左の写真は「有楽町カーニバルプラザ」の店内の様子。上の写真は同店の店頭部分



「有楽町カーニバルプラザ」の店頭部分

## 親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

**シティコネクション**  
 コミカルカーチェイス!  
 世界のハイウェイを制覇

**タンク**  
 激烈なTV戦車ゲーム機  
 スクロールする画面展開

**青春スキャンダル**  
 たけし君がカンフー駆使  
 凶悪な魔界軍団との闘い

**ハング・オン**  
 TVバイクレースゲーム  
 本物と同じテクニックで

CITY CONNECTION

TANK

HANG-ON

株式会社 **カワクス**

本社 〒577 東大阪市川俣2丁目34番地 ☎06(787)1881代  
 東京営業所 〒104 東京都中央区八丁堀3丁目18の7 黒江ビル ☎03(553)6881代  
 福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083代

Home Video Games

新入社員とおくるん *11	60/4	4,300円
スターフォース *5	60/5	4,300円
スペースインベーダー *12	60/6	4,300円
ドラゴンワン	60/7	4,800円
ズーム909	60/7	4,800円
ビットフォールII *13	60/7	4,800円
チョップリフター *4	60/7	4,800円
どきどきペンギンランド	60/7	4,800円

株ツクダオリジナル		
Qパート *14	58/10	4,300円
ガスラー *5	58/10	3,800円
スペースマウンテン	59/5	3,800円
三人麻雀	59/5	4,300円
チャレンジゲービー	59/6	4,300円
岡本綾子のマッチプレー ルーフ	59/7	4,980円



007 ジェームズボンド *14	59/12	4,300円
スペースアーマー	59/12	4,300円

スーパーカセットビジョン

株エポック社 (東京都台東区駒形1-12-3、☎03-843-8811)



59年7月に発売され、同社推奨によると6

月末現在で40万台以上が市場に出ているというもの(14,800円)。カートリッジ(2,980~4,500円)は14種類あり、7月から秋までに6種類が発売される予定。

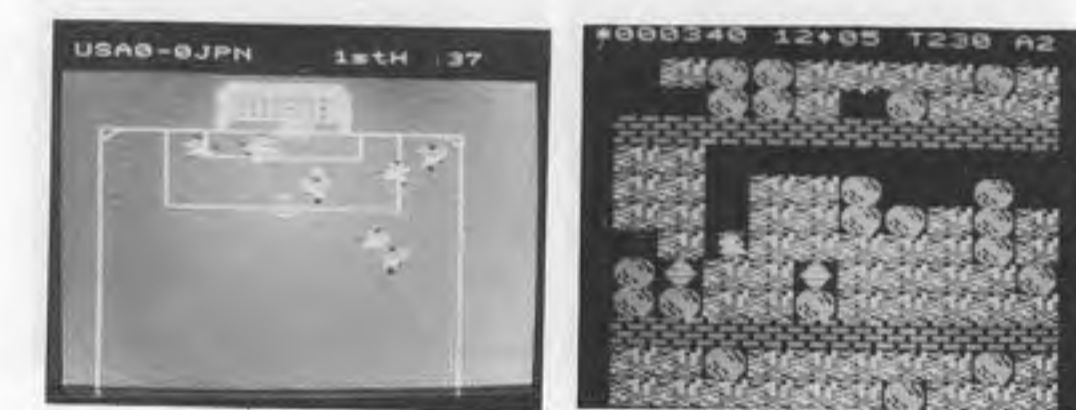
同社では約10年前、UHFを利用しTV画面で遊ぶ米国アタリ社製「テレビテニス」を輸入、国内で初めて家庭用TVゲームを紹介、その後もアタリ社のカートリッジ式TVゲームを扱ったことがある、とのこと。

には国内初のカートリッジ式TVゲーム「カセットビジョン」を発売、58年には同機の姉妹機「同・ジュニア」を発表したが、現在はいずれも生産中止となっている。

今後の展開について同社では「カートリッジの過剰供給は避け、市場動向とそれぞれのゲームのライフサイクルを見ながら、タイムリーに新ゲームを発売していく方針で、市場を安定化させ円滑にもっていけるよう独自の姿勢で臨む」としている。

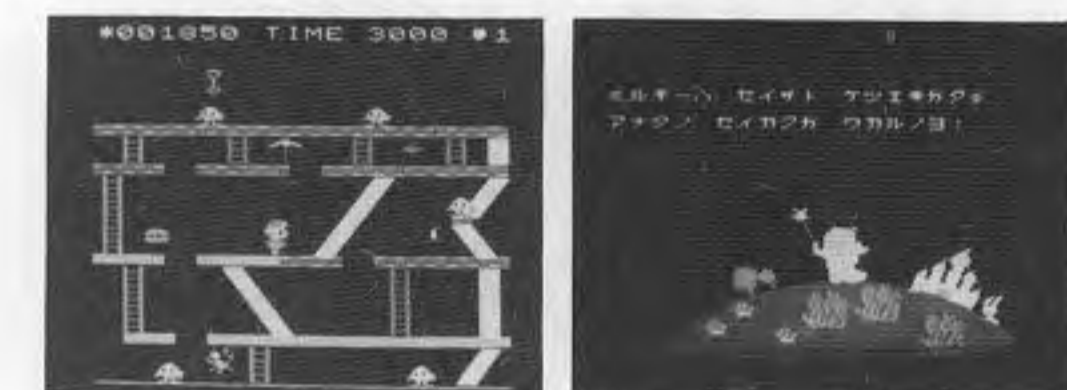
専用ゲームカートリッジ

ソフト名	発売時期	価格
アストロウォーズ	59/7	2,980円
バトルインギャラクシー	59/7	2,980円
スーパーゴルフ	59/7	3,800円
スーパー麻雀	59/7	3,800円
スーパーベースボール	59/9	3,800円



ソフト名	発売時期	価格
パンチボーイ	59/9	3,800円
エレベーターファイト	59/9	3,800円
ルパン三世 *15	59/12	3,800円
ネビュラ	59/12	3,800円
スーパーサッカー	60/3	3,800円
ウィリーレーサー	60/4	3,800円
バルダーダッシュ *16	60/4	4,500円
マイナー2049 *17	60/5	4,500円

コミックサーカス	60/6	3,800円
ミルクプリンセス *18	60/7	4,500円
スーパー算数教室	60/秋	未定
トントンゲーム	60/秋	未定
ポップ&チップス	60/秋	未定
熱血カンフーロード	60/秋	未定
3Dスターズビーダー	60/秋	未定



【註】 ソフト名の末尾の\*印はそれぞれ次のところから許諾を得ているもの。

- \*1 米国ザ・ハースト社 (キャラクターのみ)
- \*2 ハドソン
- \*3 アイレムと東宝東和 (後者はキャラクターのみ)
- \*4 米国ブロードバンド社
- \*5 テーカン
- \*6 ジャレコ
- \*7 ナムコ
- \*8 ロジテック
- \*9 さいとうプロ (キャラクターのみ)
- \*10 毎日放送、ビッグウェスト (いずれもキャラクターのみ)
- \*11 コナミ工業
- \*12 タイトー
- \*13 米国アクティビジョン社
- \*14 米国パーカーブラザーズ社 (ゴットリーブ社のライセンス)
- \*15 モンキーパンチ (キャラクターのみ)
- \*16 米国ファーストスター社
- \*17 米国ビッグファイブ社
- \*18 ルネ・ヴァン・ダール (古い内容)

花 姫

(「花合わせ6」用サブボード)



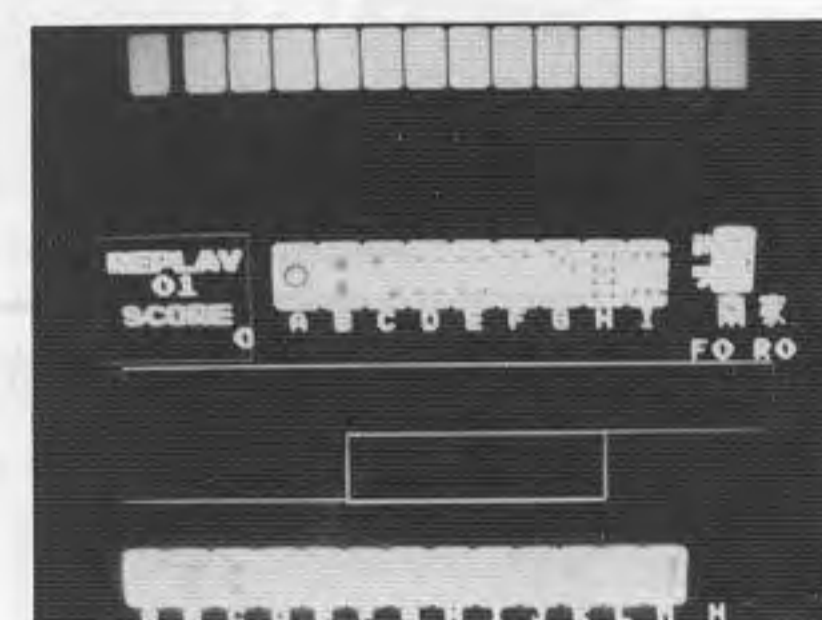
販売協力: (有)アルバ、(株)ジャパック

特徴

- ① 5人のギャルを選べます
- ② ゲーム展開の前に配カードより3枚交換できます
- ③ ゲーム展開後、1クレジットを使って3枚までエキストラ・カードが取れます。
- ④ 他は「花合わせ6」と同じ遊び方です

JOKER麻雀

(サブ基板)



SEL雀 (セレジャン) よりの改造もできます。

特徴

- ① 3人のギャル付き
- ② [ジューカー・ハイ] が出たら、自分の欲しいハイに交換できます。ボン、カン、チーもできます。
- ③ コンピューターが上がったら [チョットマッテ] で元に戻せます。

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい

中日本リース株式会社

名古屋守山区廿軒家八反17-1, N.Lビル1F  
〒463 TEL:(052)791-4111代, 791-4168

Dyna Electronics CO., LTD.

17-1, HATTAN, NIJUKKENYA, MORIYAMA-KU  
NAGOYA, JAPAN. TEL:(052)791-4113  
TELEX:4948-135 CENTRA-J

HANG-ON

全身興奮  
ハンク・オン



●幅1610mm×奥行1990mm×高さ1330mm  
●ベース寸法1500mm×1200mm●重量240kg  
▽95-2674

レーシング・ライダーと同じテクニックが要求される!

確かにテーブルゲームの興奮とは違う。もちろん、従来のレーシングゲームのスリル感も比べものにならない。バイクのリアル体験とレーシングゲームがドッキングした「ハンク・オン」。今までにない全く新しいジャンルのオートバイ・シミュレーションゲーム、世界で初めての登場です。

新風営法対象外機種 新風営の法律等の解釈基準

ゲームセンター等の定義について (法第2条第1項第8号関係) 遊技設備 ①筐体(他から内部が見通せるもの)の中に実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類するゲームを行わせるゲーム機。 警視庁保安部より



青春スキャンダル

セガ・マザーボードシステム 第14弾

かわいいマリちゃんを凶悪な魔界軍団から救え! カンフーの達人たけし君が活躍する青春アドベンチャーゲーム。

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本社 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話 03(742)3171(代表)  
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代 表)  
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 電話 06(334)5331(代 表)  
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代 表)

バブルシステム搭載ソフト 第2弾!!

超次空ファイター グラディウス

GRADIUS™

1.9.8.5.宇宙が、マルゴト、ヤツテクル。

ついに、その時がきた。この異常体験は、夢でも幻でもない。異次元の世界が現実となり、我々の前にその全貌を現わす。この中に宇宙が在るのか、それとも自分が宇宙に迷い込んでしまったのか。常識をこえた新たなグラフィックスの旋風が吹き荒れる。

Are you ready?

またひとつ、伝説が生まれようとしている。

SCENE 1

Konami®  
コナミ株式会社  
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14

CHICAGO (U.S.A.)  
TEL 312-364-6833 FAX 312-364-1388

LONDON (U.K.)  
TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2089

Konami.  
FRANKFURT (W.Germany)  
TEL 069-5076188 FAX 069-5076180

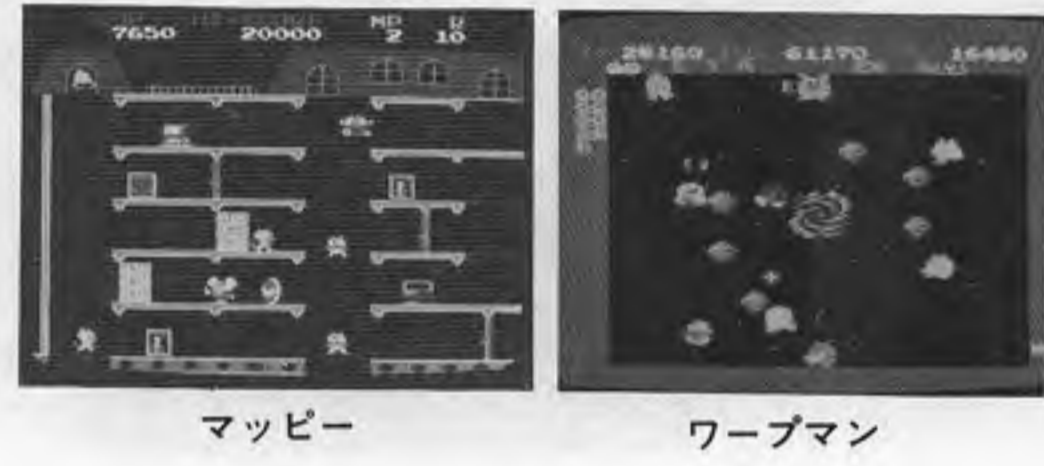
TOKYO (Japan)  
TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211

OSAKA (Japan)  
TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1380

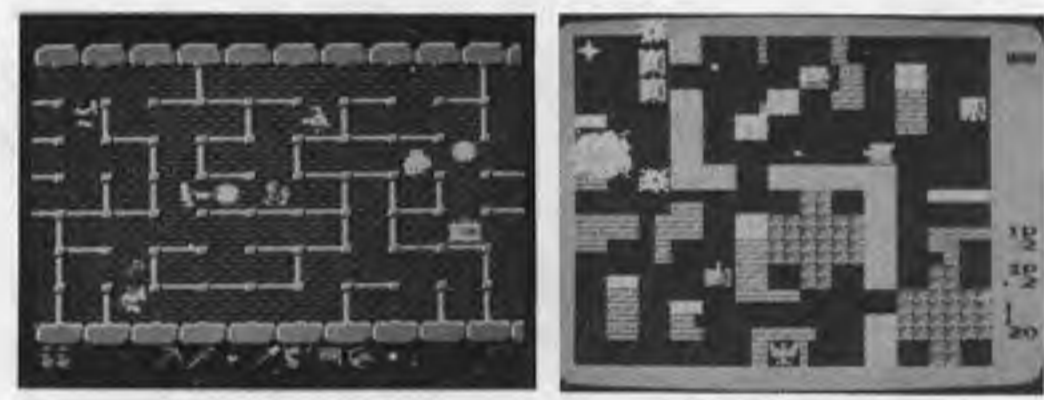


Home Video Games

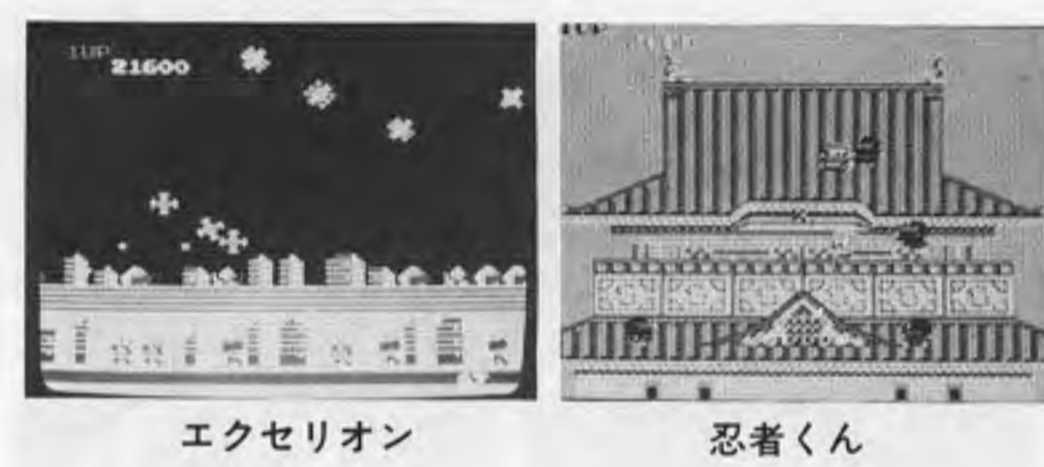
ワーブマン 60/7 4,500円



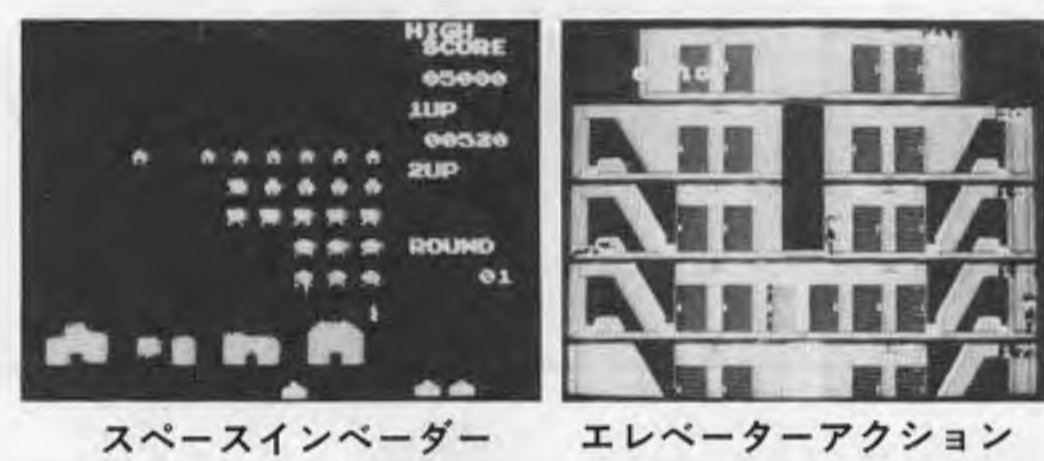
ドルアーガの塔 60/8 4,900円  
バトルシティ 60/秋 4,500円



株ジャレコ  
エクセリオン 60/2 4,500円  
フォーメーションZ 60/4 4,500円  
忍者くん 60/5 4,500円  
フィールドコンバット 60/7 4,500円



株タイトー  
スペースインベーダー 60/4 4,500円  
ちゃっくんぱっぷ 60/5 4,500円  
エレベーターアクション 60/6 4,900円



フロントライン 60/7 4,500円

コナミ工業株  
イーアルカンフー 60/4 4,500円  
けっきょく南極大冒険 60/4 4,500円  
ハイパーオリンピック★ 60/6 6,500円  
ロードファイター 60/6 4,500円  
ハイパースポーツ★ 60/秋 未定  
(上の★印は専用コントローラーがある)



デービーソフト株  
フラッピー 60/6 5,500円  
ヴォルガード 未定 未定  
アイレム株  
ジッピーレース 60/7 4,500円  
10ヤードファイト 60/9 未定  
サン電子株  
スーパーアラビアン 60/7 4,500円  
株エニックス  
ドアドア 60/7 4,900円

SG-1000 II / オセロマルチビジョン

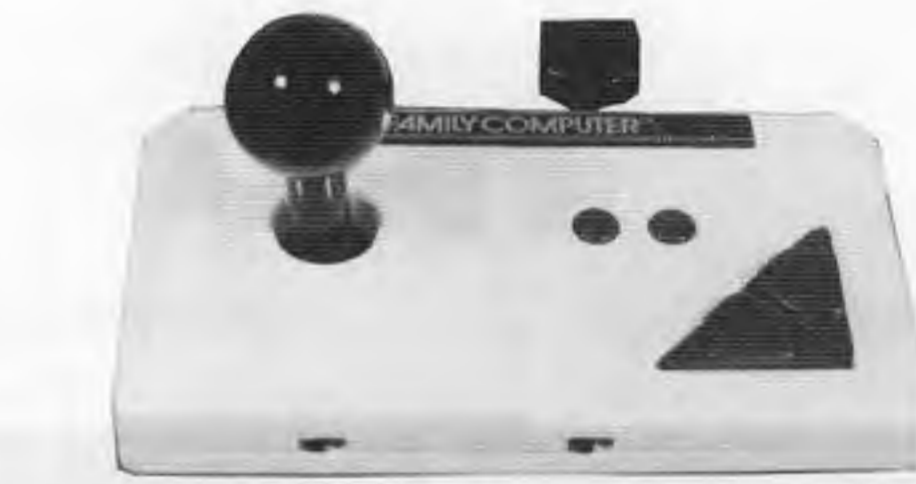
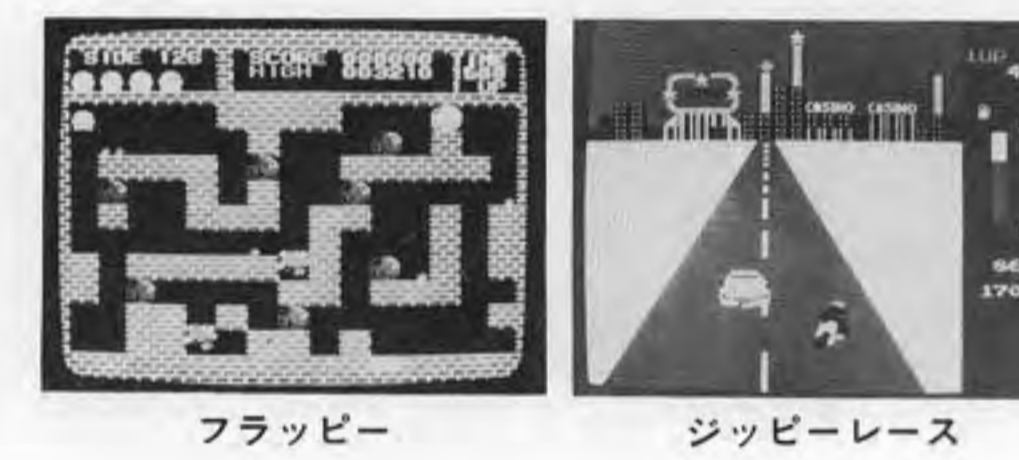
株セガ・エンタープライゼス (東京都大田区羽田1-2-12、☎03-742-3171)

株ツクダオリジナル (東京都台東区橋場1-36-10、☎03-871-3181)



上の2機種は互換性がありカートリッジはセガ社から40種類、ツクダから8種類、計48

株アスキー  
アストロロボ・ササ 60/9 未定



ホリ電機の「ジョイスティック-7」

家庭用品とパソコンの部品メーカーであるホリ電機株(本社横浜、堀之内龍郎社長)から「ファミコン」用の「ジョイスティック-7」が7月下旬発売となる。

これはレバー方向を4方向と8方向に切替(スイッチ)できるのが最大の特徴。同社では「使いやすさと疲労のない操作を目的に開発したもので、レバーの誤動作を最小限にし高速アクションにも即応できる軽快タッチのボタンも採用した」としている。

Home Video Games

Vビデオゲームパック」とも互換性がある)。

セガ社「SG-1000II」は、58年7月発売の「SG-1000」をバージョンアップしたものの(15,000円)。カートリッジ(3,800~4,800円)は同社オリジナル中心だが、許諾品が14種類ある。また7月以降は家庭用TVゲーム機に世界で初めて採用したICカードソフト(4,800円)を発売。なお専用のコントローラーが別売で3種類ある。

同社では「SG-1000」と「SC-3000」を合わせて「6月末現在で約70万台を出荷。ただ本体の市場は来年1月頃には頭打ちになると見て、2月からはソフト販売を中心に進めていく」としている。

ツクダ「オセロマルチビジョン」は、セガ社ソフト対応機として58年10月に発売。同機はオセロゲームのソフト付き(内蔵)で19,800円で発売されたが、現在は18,500円。同社によると「推定では4万台強が市場に出ている。オセロファンが中心でとくにヤングアダルト層に多く愛用されており、ソフトはこの層に合わせたものを開発していく方針」としている。

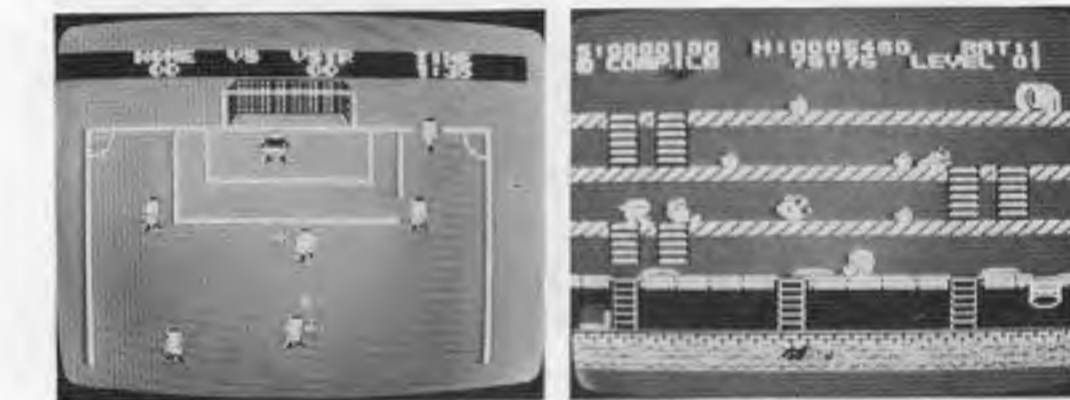
専用ゲームカートリッジ

株セガ・エンタープライゼス

Table with 3 columns: Software Name, Release Date, Price. Includes titles like N-Sup, Mahjong, and others.



古いエンジェルキューティー ホーム麻雀



チャンピオンサッカー ハッスルチューミー

チャンピオンベースボール 58/10 4,300円  
フリッパー 58/10 3,800円  
ポップフレーマー\*6 58/11 4,300円



ザクソン チャンピオンプロレス

バックカー 58/11 3,800円  
ギャラガ\*7 58/11 4,300円  
モナコGP 58/12 4,300円  
パチンコ 58/12 3,800円  
スペーススラローム 58/12 4,300円  
シンドバッドミステリー 59/1 4,300円  
ボーダーライン 59/3 3,800円  
チャンピオンゴルフ\*8 59/3 4,300円



ハイパースポーツ GPワールド

ジッピーレース\*3 59/3 4,300円  
エクセリオン\*6 59/3 4,300円  
ゴルフ13\*9 59/4 4,300円  
パチンコII 59/4 3,800円  
オーガス\*10 59/5 4,300円  
サファリレース 59/7 4,300円  
ロードランナー\*4 59/9 4,300円  
ボクシング 59/10 4,300円  
チャンピオンサッカー 59/11 3,800円



セガ社の「ジョイスティック・シリーズ」

株セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山雄社長)から同社「SG-1000II」「SC-3000」用のコントローラーが次の3種類発売となっている。

①「SH-400」=ドライブゲーム用のハンドルコントローラーで、ギヤ付き。価格は4,000円。②「SJ-300M」=大きなレバーとボタン2個付きで価格3,000円。これは他のパソコンにも使える。③「SJ-150」=小さなレバーとボタン付きで価格1,000円。



新入社員とおとくん スターフォース

ハッスルチューミー 59/11 4,300円  
ホーム麻雀 59/12 4,800円  
フリッキー 59/12 4,300円  
古いエンジェルキューティー 59/12 4,300円  
ガールズガーデン 60/1 4,300円  
ザクソン 60/2 4,300円



ドラゴンワンズーム909

チャンピオンプロレス 60/3 4,300円  
GPワールド 60/4 4,300円  
ハイパースポーツ\*11 60/4 4,300円

Metro-Cross

新登場!!

メトロクロス 新発売!

PCBキット定価 128,000円

マールマッドネス 新発売!

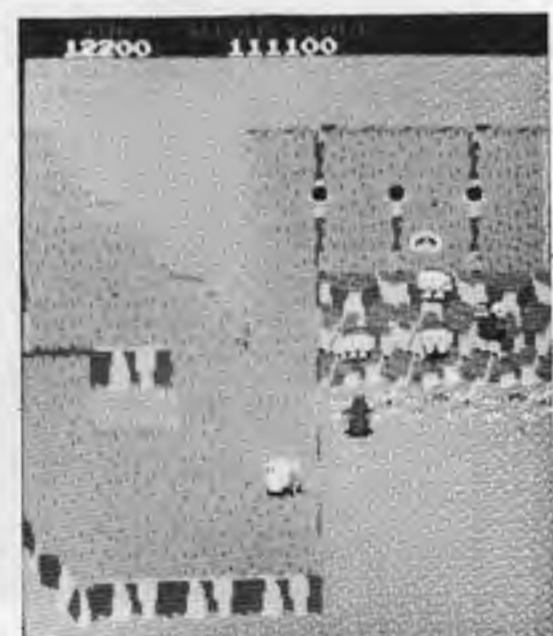
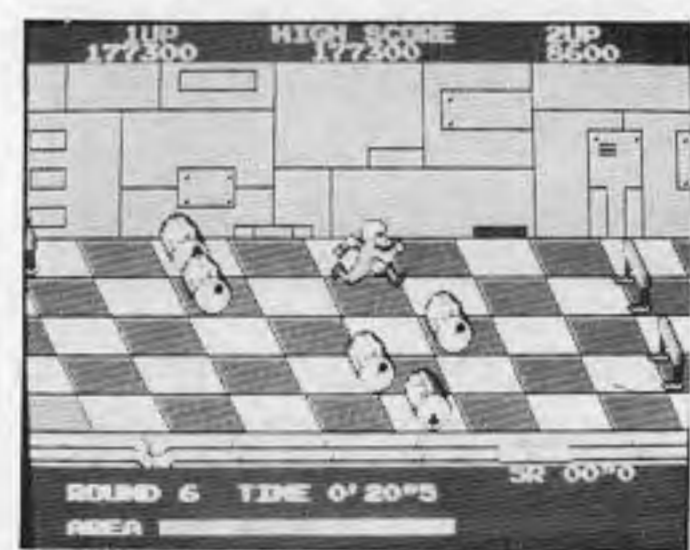
本体定価 980,000円

ディグダグII 好評発売中!

PCBキット価格 138,000円

一打逆転 好評発売中!

価格 1,240,000円



たゆまぬ努力で正しいコースを

私たちはギャンブル機やコピー機のない、健全なAM業界をめざしています。

(株)テツカ (旧社名: 手塚商会)

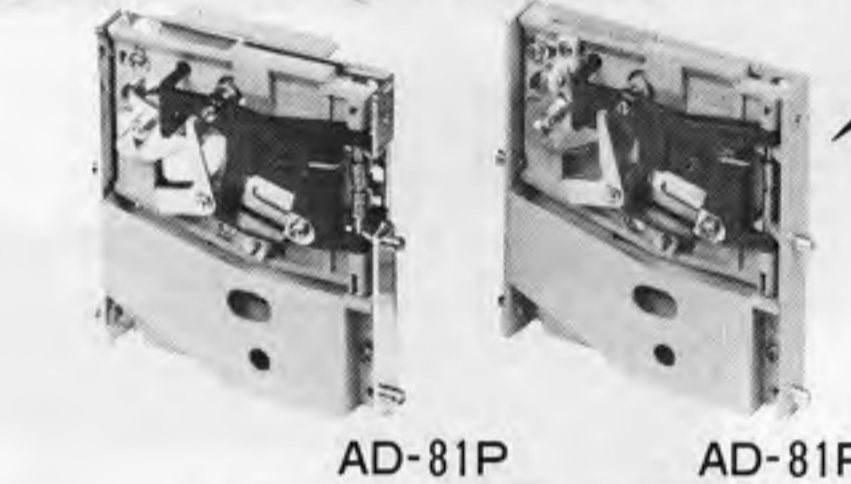
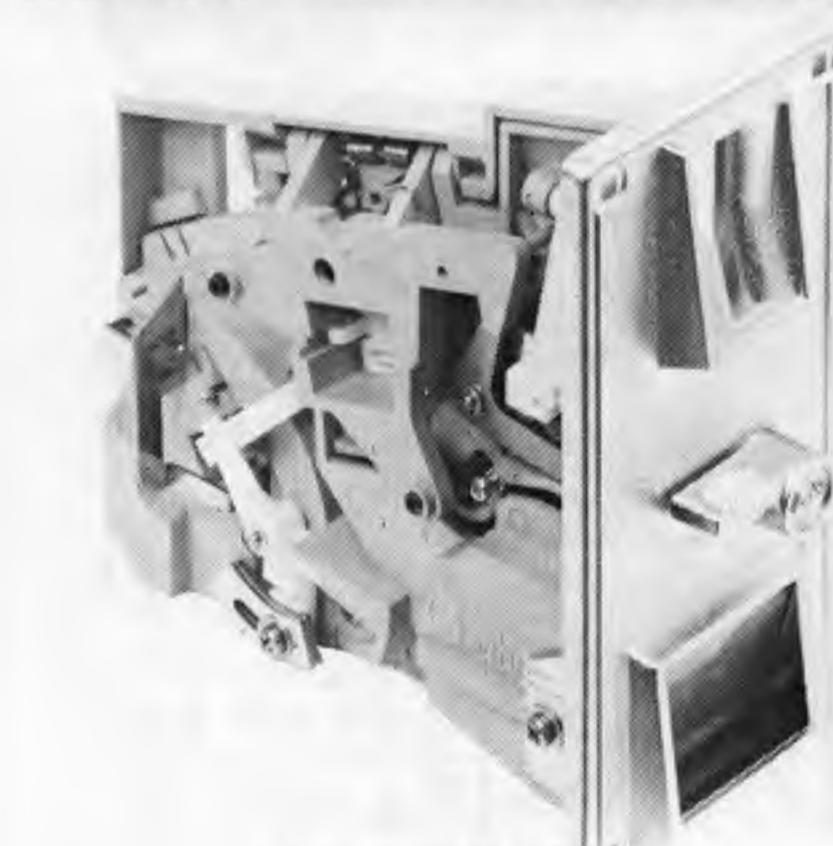
〒663 兵庫県西宮市高松町16-15 TEL 0798-66-0811(代)

実績のメカニズム

機械部をオールプラスチック製

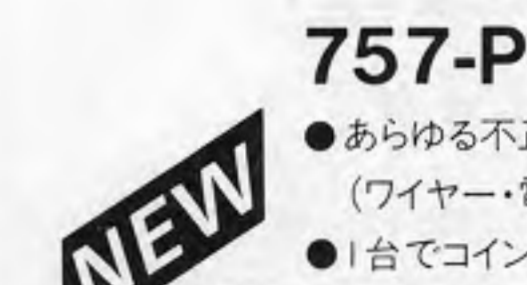
●ドロップタイプセクター

●エレクトロニクスセクター



●従来のメカ式

720-A/B(¥100・¥50) 730-A/B(各種メタルUS25¢)



757-P

- あらゆる不正使用をシャットアウト(ワイヤー・電バチ・疑硬貨)
- 1台でコイン使用変更も簡単可能

謹告

当機が製造された際、誤って本機に部品が取り付けられていたことが判明しました。...

これと同じ構造のコピー品を正当な権利もなしに製造販売し、または、購入した者に不正に転売し、...

一部購入使用をならぬよう警告致します。 昭和59年12月 代表取締役 安部 寛

810-E

Table with 2 columns: Model, Price. Includes 810-ES, 810-E, 810-E/C, 810-E/F.

- 未来派志向のセクター
- 電子の目が瞬時にして正貨を完璧に見分けます。

信頼と技術のふれあい

Asahi 旭精工株式会社

本社・本営業部 ●〒107 東京都港区南青山2-24-15 ☎03-401-6181 詳細はカタログをご請求下さい。

Home Video Games

# 家庭用TVゲーム機の最新版ハードとソフト

家庭用TVゲームの市場は数年前から次第に広がり、任天堂の「ファミリーコンピュータ」の空前の大ヒットにより一挙に拡大し、とくにそのゲームソフトが業務用（硬貨作動式）TVゲーム機から採用されたものが数多くあり、業務用ゲーム機業界にとって家庭用TVゲームの市場動向を無視できない状況となっている。家庭用TVゲームについては当初、米国のアタリ社やマテル社など海外のものが日本に導入され、これらを中心に日本の玩具メーカー開発のものが次々と市場に出たが、現在ではある程度淘汰されあるいは改良されて、数年前の機種の大半が生産ストップの状態になっている。家庭用TVゲームにはゲーム専用タイプとキーボード付きのもの（ホビーパソコン）とがあり、それらのゲームソフトはカートリッジ式が主流だが、テープ式、ディスク式などがあり、今年にはセガ社がICカード式、任天堂が磁気ディスクカード式をそれぞれ開発、ソフト市場も様変わりしようとしている。

こうしたなかでゲーム専用タイプに絞り、現在最も多く市場に出ている任天堂「ファミコン」、セガ社「SG-1000II」、セガ社のものと互換性のあるツクダオリジナル「オセロマルチビジョン」、エポック社「スーパーカセットビジョン」の4機種を採り上げて概略的に見たのが以下のリストである。これらはすべてカートリッジ式（セガ社の新ソフトのみカード式）となっている。なおこのほかのゲーム専用タイプ、MSXパソコン、ならびにテープ式やフロッピーディスク式のパソコンなどはすべて割愛した。また「ファミコン」専用キーボード「ファミリーベーシック」によるものや、「SG-1000II」用キーボード「SK-1100」およびパソコン「SC-3000」（カートリッジは「SG-1000」と互換性がある）などの周辺機器もここでは省略した。

リストの中で許諾関係のあるものについては、ソフト名の末尾に\*印を付けて示しており、その内容は本欄の最後に（註）としてまとめて掲載した。許諾の内容はゲームソフトのカートリッジ化への製造許諾から、キャラクターあるいは商標などの使用権に関する許諾と多岐にわたっている。また例えば「ファミコン」ソフトの「スターフォース」の場合のように、テカンとハードソン、任天堂の3社が絡んだ許諾関係など、混み入ったものもある。なお「ファミコン」用ソフトについて任天堂の許諾を得て開発、製造、販売しているのは、予定も含めて現在明らかにされているものだけでハードソン、ナムコ、ジャレコ、タイトー、コナミ、デービーソフト、アイレム、サン電子、エニックス、アスキーの計10社に上っており、このほか許諾を受けていながらもまだ製品の発売に至っていないところが数社あるもよう。

掲載要領は、①本体の商品名、②メーカー名とその本社所在地、③本体写真、④概要、⑤専用ゲームカートリッジ（発売順にソフト名と発売時期、現行価格とし、「ファミコン」ソフトについてはメーカーごとに分けた）。（編集部）

## ファミリーコンピュータ

任天堂(株) (京都市東山区福福上高松町60、☎075-541-6111)



58年7月発売以来、数回バージョンアップされているが、低価格（14,800円）で高機能機として家庭用TVゲーム機市場で圧倒的シェアを誇る。カートリッジ（4,500～5,500円）は今年6月末までに本社から27種類、本社許諾のハードソンやナムコなど6社から21種類の計48種類が発売されている。

同社の推定によると6月末現在で本体 380万個、カートリッジ約2,500万個（同社製1,700万個、他社製 800万個）が市場に出たとしている。同社では本体の月間生産台数を30万台として今年末までに 550万台を送り出す予

定。カートリッジも今秋までに新たに許諾した数社のものを含め10種類以上が発売される。また同機専用のコントローラー（許諾品）がスピタル産業(株)、(株)アスキー、(株)ハードソン、(株)H A L研究所、ホリ電機(株)の5社からそれぞれ8月中旬までに発売となる。

同社では今後、同機について磁気ディスクカードによるソフト書換えシステムなど情報端末化へと進める方向を打ち出しており、こ

れが11月発売となる。なお同機をゲーム場などで営業用に使用することは、同社では許していない。

### 専用ゲームカートリッジ

ソフト名	発売時期	価格
ドンキーコング	58/7	4,500円
ドンキーコングジュニア	58/7	4,500円

パソコン用コントローラーのメーカーであるスピタル産業(株)（本社東京、遠藤富雄社長）から、「ファミリーコンピュータ」専用のコントローラー「ファミリーキング」が6月中旬発売となった。

これは台の上に大きなレバーが付いており、レバーの先端にボタンを1個設けてある。この先端のボタンは水平方向と真上に向くよう90度回転できる。ほかのボタンは台の部分についているが、AボタンとBボタンの機能を切替スイッチで逆にもできる（レバー先端ボタンをAにもBにもできる）のが特徴。1人用の「タイプI」（3,980円）と2人用の「タイプII」（3,800円）があり、2人用の場合は両タイプを接続して使用。（なお同機を含め次ページ以降に紹介のものは対応しないソフトもある。いずれも許諾品。ファミコンのコネクタに接続して使う）



スピタル産業の「ファミリーキング」、1人用と2人用がある

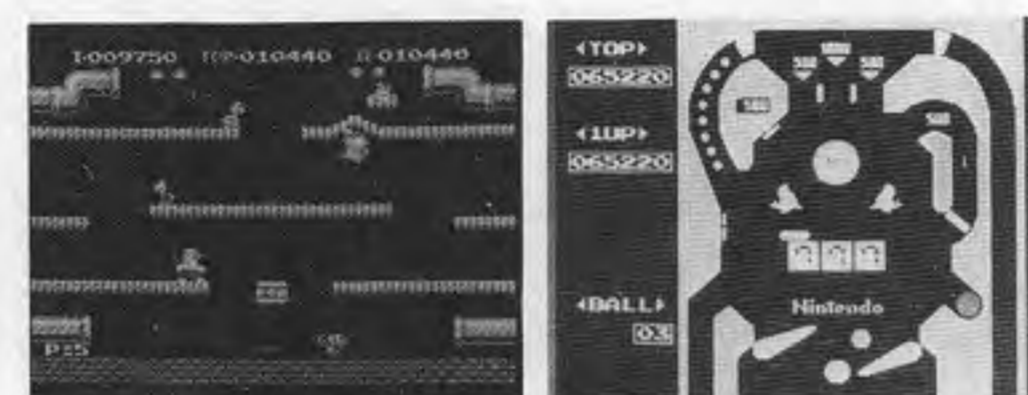
Home Video Games

ポパイ\*1 58/7 4,500円



ドンキーコング ポパイ

麻雀 58/8 4,500円  
五目ならべ 58/8 4,500円  
マリオブラザーズ 58/9 4,500円



マリオブラザーズ ピンボール

ポパイの英語遊び\*1 58/11 4,500円  
ベースボール 58/12 4,500円  
ドンキーコング・ジュニアの算数遊び 58/12 4,500円  
テニス 59/1 4,500円  
ピンボール 59/2 4,500円



テニス ゴルフ

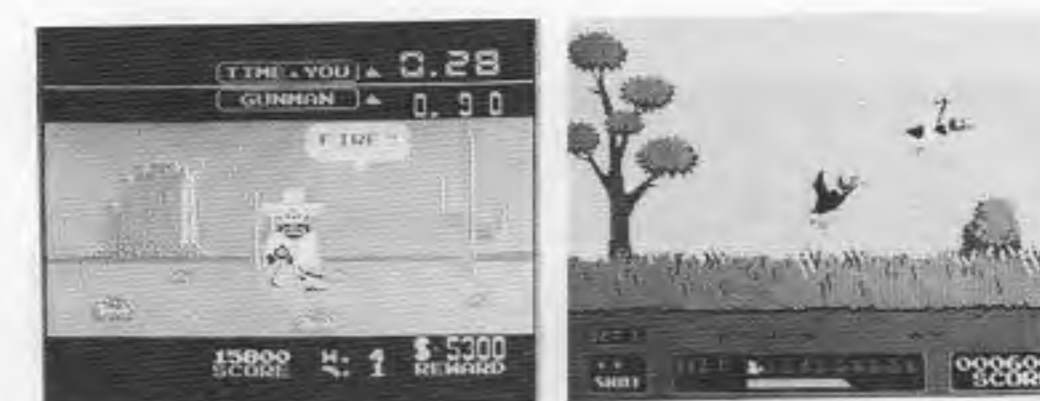
ワイルドガンマン\* 59/2 4,500円  
ダックハント\* 59/4 4,500円  
ゴルフ 59/5 4,500円  
ホーガンズアレイ\* 59/6 4,500円  
（\*印は「光線銃シリーズ」で専用の銃を接続してプレイする）



アスキーの「アスキースティック」

(株)アスキー（本社東京、郡司明郎社長）から「ファミコン」専用のコントローラー「アスキースティック」が、7月上旬発売となる。

これは同社によると「ゲーム場の業務用TVゲーム機と同じ感覚で操作できるもので、とくにマニア向けに開発した」としている。同コントローラーは本体が金属製で重たく、加えて底の部分にすべり止めのゴムを使用しているため、プレイ中に簡単にコントローラーが動かないよう工夫してあるのが特徴。価格は 8,800円。なおパソコン用の同タイプのコントローラーも同時に開発されている。



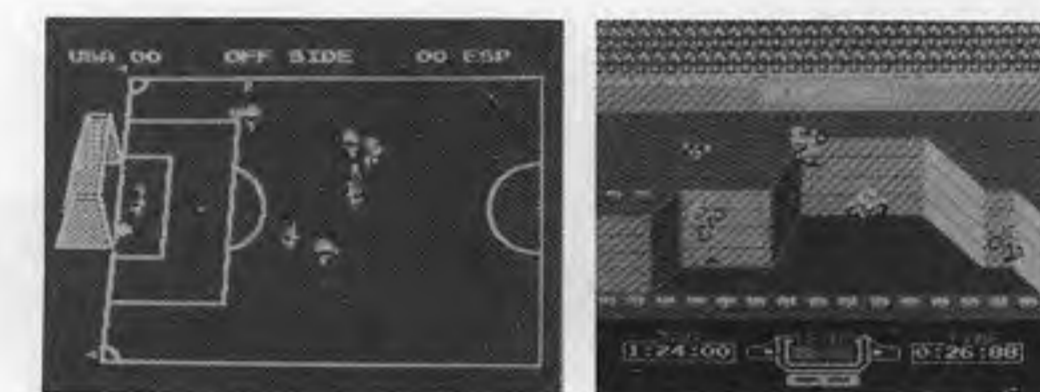
ワイルドガンマン ダックハント

ドンキーコング3 59/7 4,500円  
デビルワールド 59/10 4,500円  
F1レース 59/11 4,500円  
4人打ち麻雀\*2 59/11 4,500円  
アーバンチャンピオン 59/11 4,500円  
クルクルランド 59/11 4,500円



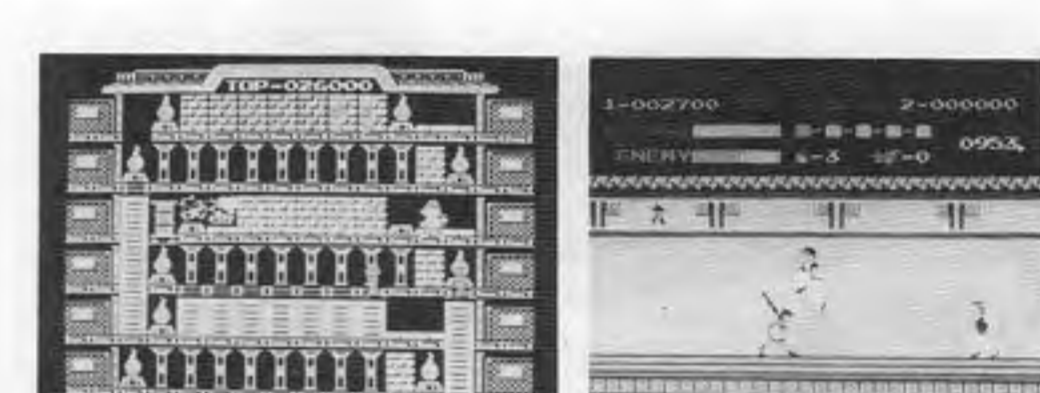
ホーガンズアレイ F1 レース

エキサイトバイク 59/11 5,500円  
バルーンファイト 60/1 4,500円  
アイスクライマー 60/1 4,500円  
サッカー 60/4 4,900円



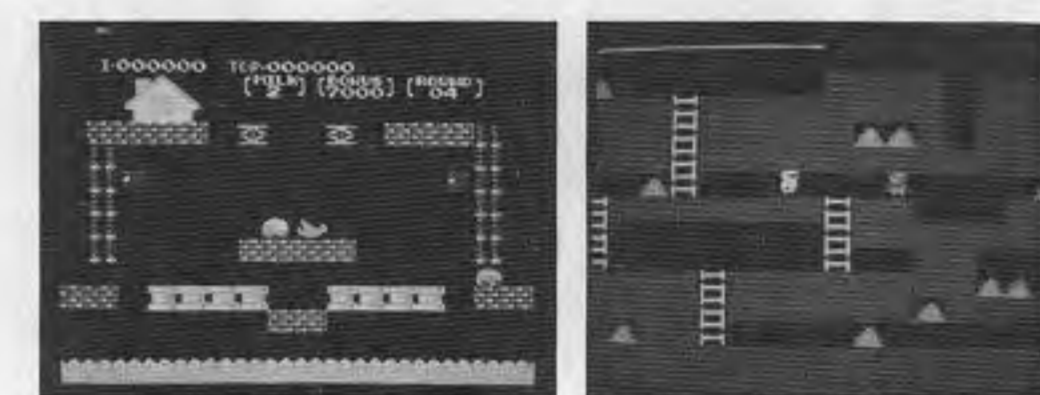
サッカー エキサイトバイク

レッキングクルー 60/6 5,500円  
スパルタンX\*3 60/6 4,900円



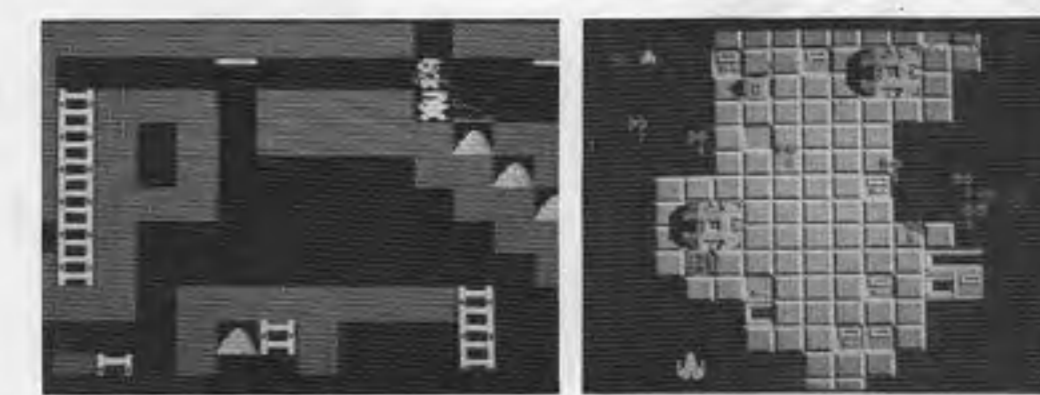
レッキングクルー スパルタンX

株ハードソン  
ナッツ&ミルク 59/7 4,500円  
ロードランナー\*4 59/7 4,500円  
バンゲリングベイ\*4 60/2 4,900円



ナッツ&ミルク ロードランナー

チャンピオンシップ・ロードランナー\*4 60/4 4,900円  
スターフォース\*5 60/6 4,900円



チャンピオンシップ・ロードランナー スターフォース

株ナムコ  
ギャラクシアン 59/9 4,500円  
バックマン 59/11 4,500円  
ゼビウス 59/11 4,900円

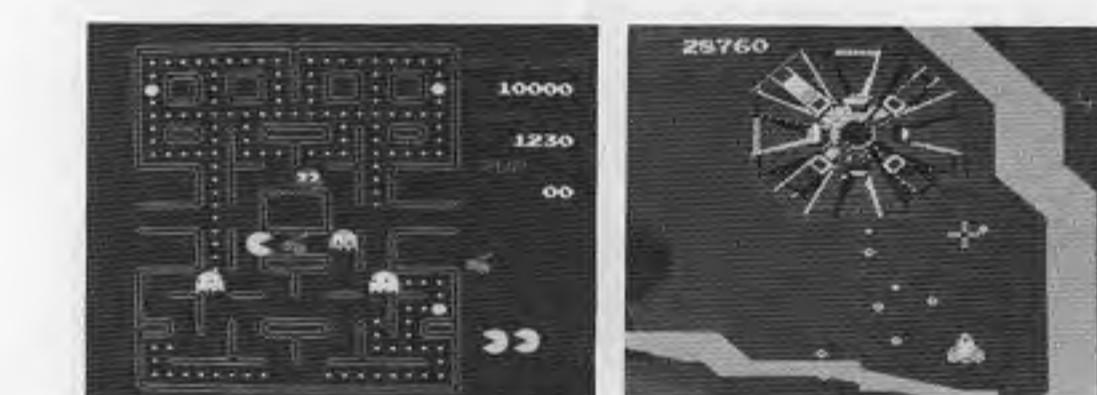


ハル研究所の独特な形の「ジョイボール」

パソコンの周辺機器およびソフトの研究開発を行なっている(株)ハル研究所（本社東京、池田毅社長）から、「ファミコン」専用コントローラー「ジョイボール」が8月上旬発売となる。

これは方向操作部分がボール形状という独特の方式を採用しているもので、主な特徴は次のとおり。

①方向操作はボール（直径75mm）の上半球を左右に回転させて行なうので、微妙な移動も楽にできる。また一部分に圧力が加わらないので耐久性にすぐれている。②ボール部とボタンの配置を斜めにしてあるので、両手が自然な形で操作でき疲れにくい。③戦争ゲームでは発射ボタンを押しておくだけで高速連射（「ゼビウス」では1秒間に15発）が可能。標準小売価格は3,980円の子定。



バックマン ゼビウス

マッピー 59/11 4,500円  
ギャラガ 60/2 4,500円  
ディグダグ 60/6 4,500円



ハードソンの「ハードソン・オリジナル・ジョイスティック」

(株)ハードソン（本社札幌市、工藤裕司社長）から「ファミコン」専用コントローラー「ハードソン・オリジナル・ジョイスティック」が7月中旬発売となる。

これは大きなレバーを握って方向を操作するもので、ボタン類は台の部分に付いているが、レバー先端にもボタンが1個あり、いずれでも操作できる。同社では「とくにハイテクニクとスピードが要求されるゲームに最適で、微妙なコントロールができ画面キャラクターとの一体感を楽しめるのが特徴」としている。価格は3,500円。

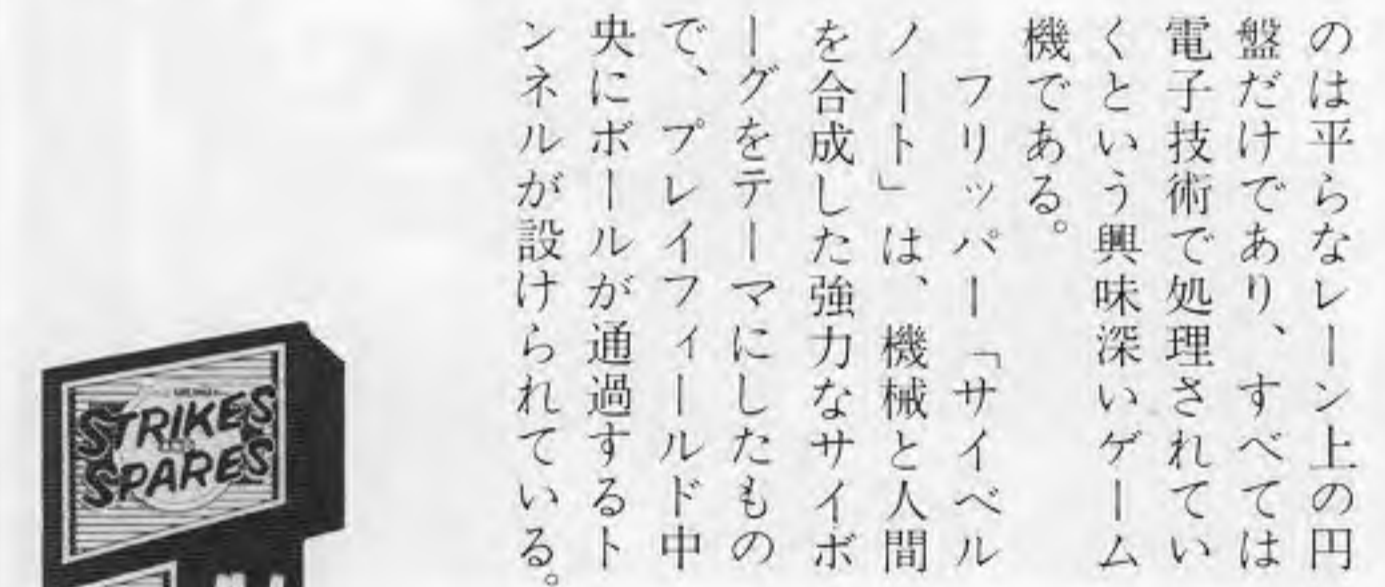
海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS



Atari's "Peter Pack Rat"

米国のアタリゲームス...



Bally Midway's "Strikes & Spares"



Bally Midway's "Cybernaut"

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

米国の経済誌「フォー...

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

デイズニープロ躍進

米経済誌「フォー...

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

米国のアタリゲームス...

ロイド氏が新会長に

AAMAが5月17日に...

米国のアタリゲームス...



戦場の狼

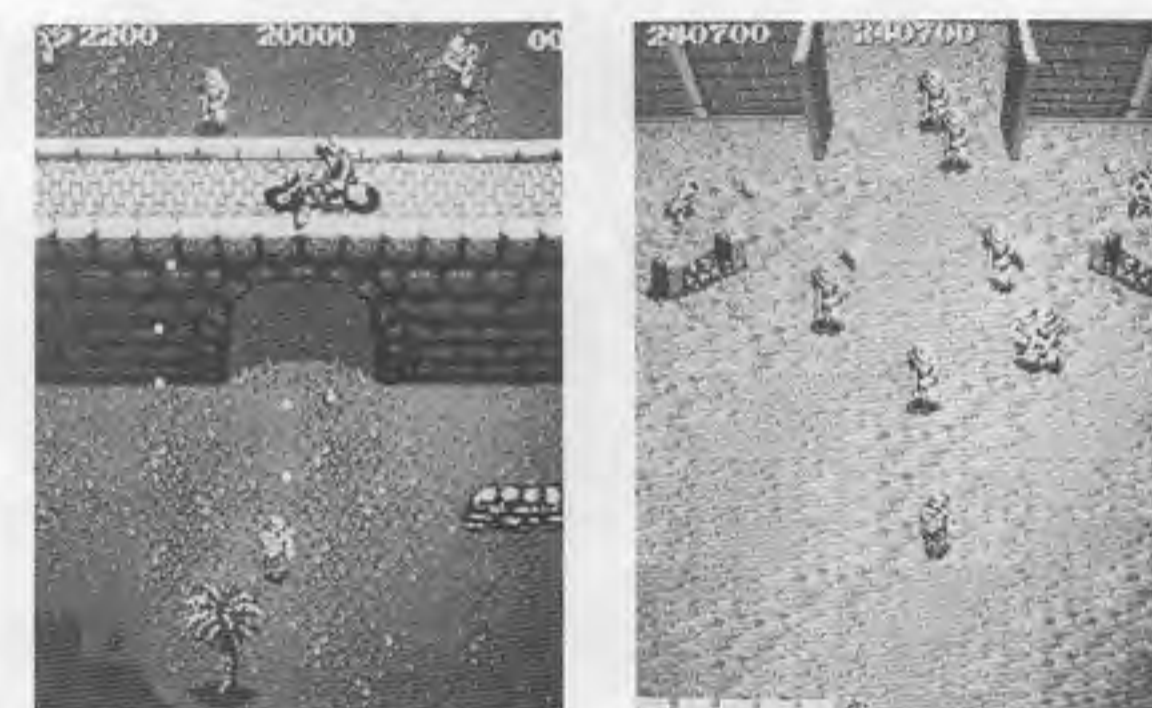
ACTION GAME

© CAPCOM

本格銃撃戦闘ゲーム!!

悪の軍団を壊滅せよ!

とあるジャングルの奥...



株式会社 カパコン

CROWNS GOLF in HAWAII

コンパクトな【卓上型】で新登場!!



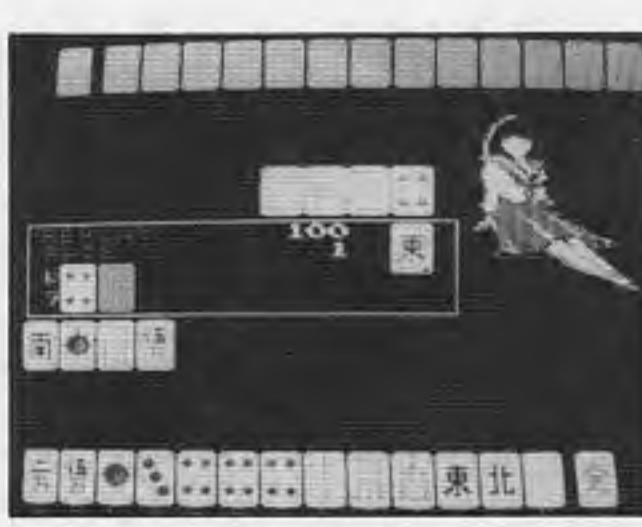
仕様 ●サイズ/幅550mm...

打雀

麻雀&シューティングゲーム



〇上がると「ヤマトリ...



〇かわいイギャンも...

「ジャンピューター」...



大平技研工業株式会社

本社工場 岐阜県関市小瀬2665-2

# 左右へ傾く独特のキャビネットに乗り 本格バイク運転

セガ社からTVゲーム機「ハング・オン」



ハングオン

TVバイクシミュレーションゲーム「ハング・オン」が、(株)セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山雄社長)から七月月中旬発売となる。これは江戸時代の百姓一揆をテーマとしたもので、悪代官による不当な年貢米に耐えかねた百姓

京、中山雄社長)から七月五日発売となった。「ハング・オン」とはカーブを抜ける時にバイクを傾けて走行するテクニックのこと、同機はこのテクニックをテーマとして、バイクのハンドル、シート、フロント部に設置されたTVモニターを見ながらゲームのバイクを操作し、アルバイクと同じで、右ハンドル、夜の都会、海岸、サドルのグリップを回してスピードを調節、レバーをブレーキをかける。スピードを調節、レバーはタイムリミットで、他車やコース外の障害物との

# 話題のマシン

レバーとカメラ投げボタンによる。場面は田園から始まり、小判を探して全部取るとクリアで、次の場面へと進む。途中で忍者や足軽、腰元、妖怪などが襲ってくるのを、カメラを投げて倒す。また巻物、おにぎり、千両箱などを拾うといういろいろなパワーがつく。場面クリアにより川や迷路状の集落などを経て最終的に代官屋敷に入る。二場面ごとに投げつけてくるおにぎりに受けるチャレン

# ボール投げ合い

UP Lから「べんぎんくん」基板



べんぎんくんウォーズ

ボールの投げ合いを内容としたTVゲーム機「べんぎんくんウォーズ」が、木原小山(本社東京、木原小山社長)から六月十日発売となった。これは大きな四角い盤面の手前にプレイヤーのべんぎんくん、向こう側にネコがいて、互いに五個ずつあるボールを相手面に投げると、ボールは盤面を転がって相手側のボ

# 大きな盤面上で相手の動物と

ボール投げ合い



タイガージム

接触やコースアウトは大幅なタイムロスになる。ステージ終了時のチェックポイントを通過するとタイムが増える。タイムがゼロになるとゲーム終了。四スปีカーによるステレオサウンド、タッチに黒い線が数本

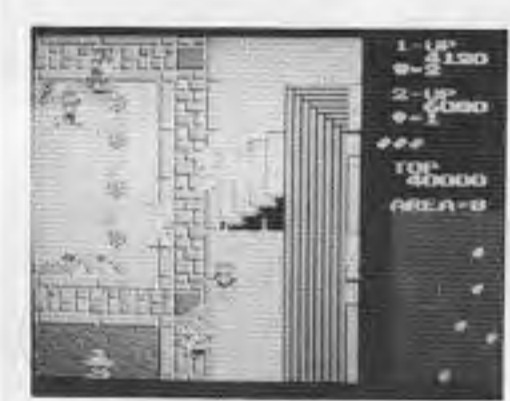
# トラのいるオリ

タスコッファアア、第16弾

エアークッション遊具「タイガージム」が、タスコ(本社東京、上原社長)から発売となり、定価二百万円。

# 悪代官の屋敷へ

ナムコから七月中旬発売へ



いつき

サン電子(株)製TVゲーム機「いつき」が、同機の総発売元となった(株)ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)から七月中旬発売となる。これは江戸時代の百姓一揆をテーマとしたもので、悪代官による不当な年貢米に耐えかねた百姓

レバーとカメラ投げボタンによる。場面は田園から始まり、小判を探して全部取るとクリアで、次の場面へと進む。途中で忍者や足軽、腰元、妖怪などが襲ってくるのを、カメラを投げて倒す。また巻物、おにぎり、千両箱などを拾うといういろいろなパワーがつく。場面クリアにより川や迷路状の集落などを経て最終的に代官屋敷に入る。二場面ごとに投げつけてくるおにぎりに受けるチャレン

# データから「チャンバラ」基板 28種の多彩な技

TV古い機「芸能人資格試験」も



チャンバラ

データリスト(株) (本社東京、福田哲夫社長)からTV古い機「チャンバラ」が六月二十四日、TV古い機「芸能人資格試験」が五月下旬、それぞれ発売となっている。TV古い機「チャンバラ」は少年剣士が悪城主を倒し、城内から城下町へと逃げ出すまでの戦いを描いたもので、全部



芸能人資格試験

で五場面の展開がある。四方向レバー二本により剣士の動きを操作し、レバー方向の組合わせで多彩な技を駆使できる。技は剣の動き(上段、下段、突きなど)とともにジャンプ(レバー二本を上に加える)も加えた二十八種あり、画面右端から現われる剣やナギナタ、く。場面は城の奥の間から城内、城壁、橋、城下町へと移っていき、ヨコにスクロールする画面を剣士が左から右へ進んでいく。敵を倒すごとに、また剣士が前へ進むに応じて得点が加算される。最後に現われる敵を倒すと一パターン終了。剣士が三回やられるとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみでOP価格十

# ハイウェイ走破

ジャレコ「シテイコネクション」基板



シテイコネクション

途中でバトカーに捕まるとアウトだが、拾ったオイル缶を投げてスピニングと体当たりで突き飛ばすことができる。またネコや障害物に当たってもアウトになるので注意。上空を漂っている風船を三つ取ると、別の国へワ



ダックス

# 水深50センチで作動

日邦からバッテリーポート

バッテリー式モーター「ボート」が、日邦産業(本社大阪、田中謙四郎社長)から発売となった。これはプールや池で水深50センチ以上あれば走行できるボートで、一回の充電により約九時間作動する。ボディはFRP製で赤、黄、青、緑の四色がある。作動中に電子エンジン音が出る。大人二人乗り。定価六十万円。定価六十万円。定価六十万円。定価六十万円。

MAMA TOP CORP  
TEL 382555 / TOPPU J  
FAX G1-G 0342-63-9374  
中部地区各都府県千代田支店/各57488  
静岡市千代田1丁目708 0542(63)9373 (代) ●東京営業所 03(355)3817  
1-7-8 HIGASHI-CHIYODA SHIZUOKA CITY JAPAN

# 買います 中古基板

## (有) ママトップ 0542-63-9373

売ります 基板常時2,000枚在庫有ります。  
FOR SALE : 2,000PCBS ALWAYS IN OUR STOCK

# 新しい時代 操作盤の決定版!! ドライバー、ハンダゴテ等、取り付け取りはずし一切不用

カスタム-80 2ツボタン付 (OOC-8-2)

カスタム-80 (C-8-1) 1ツボタン、メクラキャップ付

カスタム-80の交換パネル

C-RM (マージャン用)

C-8-2 2ツボタン付

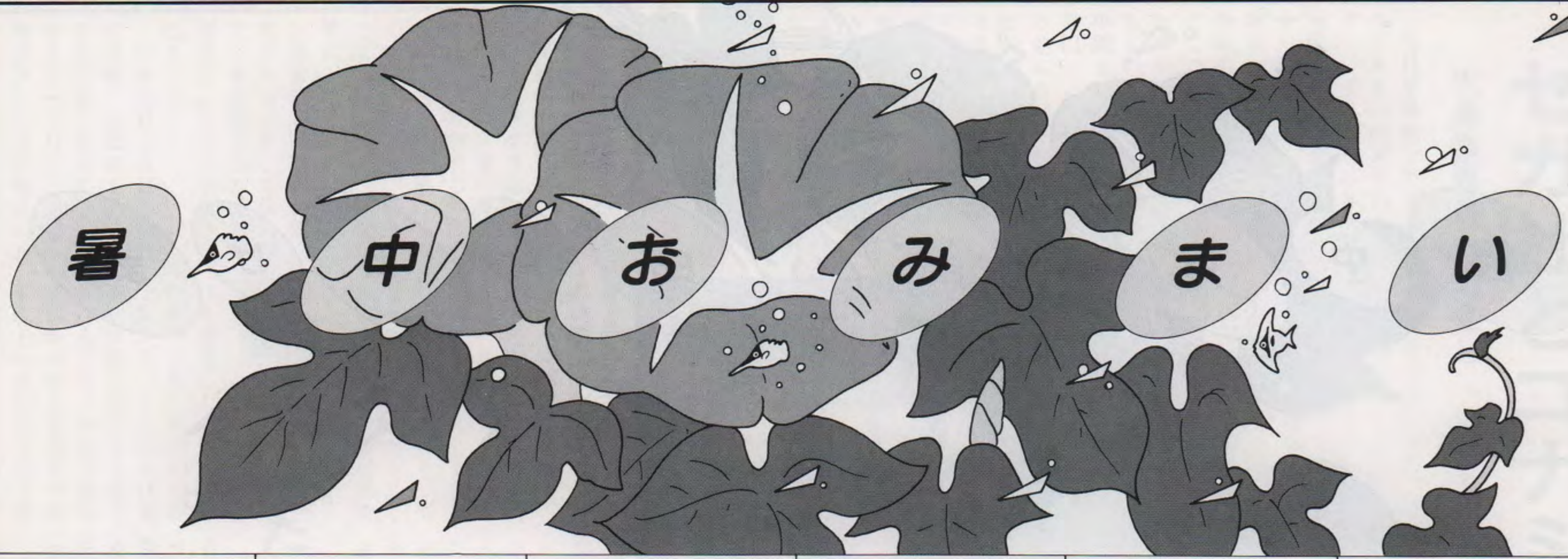
C-8-3 3ツボタン付

C-RMの裏側 ハーネスコネクター付

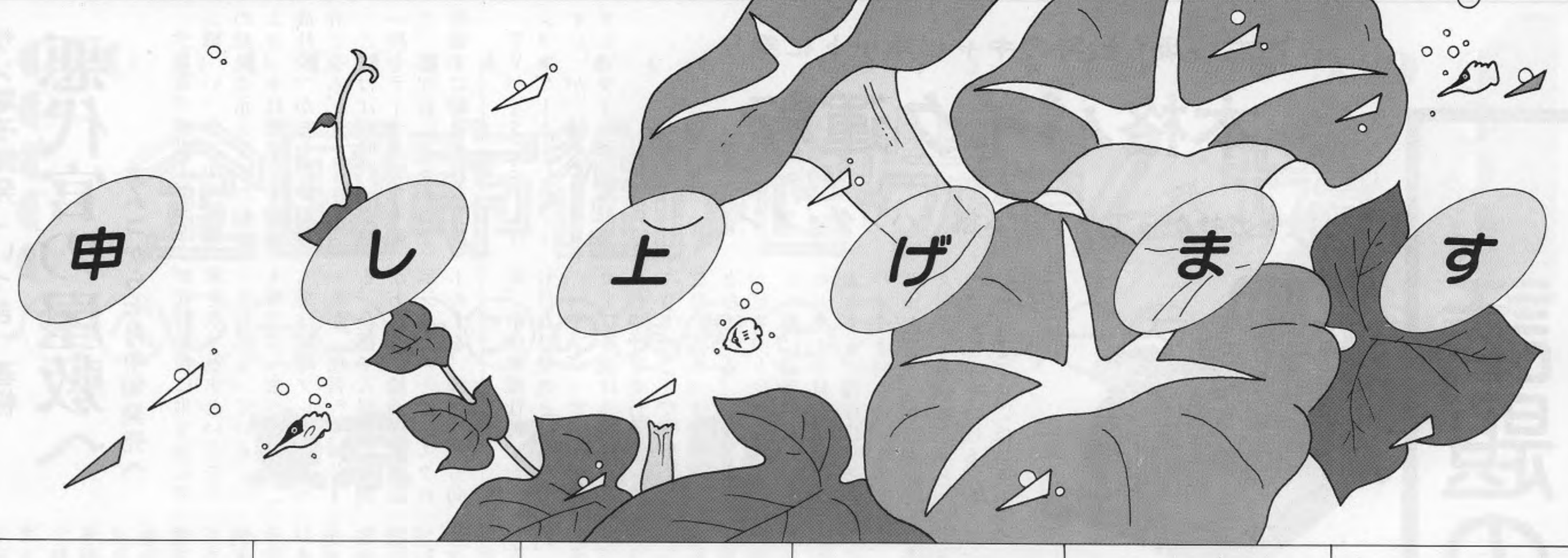
C-8-2の裏側 ハーネス付、ハーネスなし、両方あります。

三和電子株式会社  
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号  
PHONE 03(959)6611 FAX 03(955)9208  
取引銀行 三菱銀行 大山支店 番4671632

SANWA DENSHI CO.,LTD  
58-5 NAKAMARUCHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN  
PHONE 03(959)6611 FAX 03(955)9208 〒173  
BANK SUMITOMO-BANK OHTSUKA-BRANCH A/C NO.173617



<b>有限会社 こまや製作所</b> 代表取締役 田中 弘 〒658 神戸市東灘区魚崎南町六一一四 電話 〇七八(四二)二二二二	<b>コナミ株式会社</b> 代表取締役 仲真 良信 〒102 東京都千代田区九段南二丁目三十四番四号 電話 〇三(二六六)九一一四	<b>株式会社 コアランド</b> 代表取締役 杉田 安雄 〒153 東京都目黒区青葉台三丁目十八番十号 電話 〇三(四九六)二二四四	<b>株式会社 ケイアンドユウ商会</b> 代表取締役 林 謙二 〒577 東大阪市高井田本通五丁目二番二 電話 〇六七(八三)六三六二 ファックス 〇六七(八三)六三六二	<b>岐阜特機株式会社</b> 代表取締役 真鍋 巧 〒501-01 岐阜市大宮一七八二トツキビル 電話 〇五八(二五)〇八六一	<b>関東娯楽工業株式会社</b> 代表取締役 中村 哲 (本社) 〒171 東京都豊島区南池袋一丁目三番一〇三 電話 〇三(九八〇)五三三三 〒131 東京都墨田区立花五丁目二番二 電話 〇三(六〇)三三三三
<b>株式会社 アリス電子機器</b> 代表取締役 太田 周 〒530 大阪市北区高橋ビル東八号館 電話 〇六(三五四)〇六三一	<b>株式会社 アリス電子機器</b> 代表取締役 新井 一夫 〒362 埼玉県上尾市愛宕三丁目二十五番五号 電話 〇四八(七五)二四二二	<b>アルファ電子株式会社</b> 代表取締役 富田 紀一 〒001 札幌市北区北二十八条西四丁目一 電話 〇一一(七五〇)八八六六	<b>株式会社 エース自動機株式会社</b> 代表取締役 村上 公伯 専務取締役 高野 貞義 〒154 東京都世田谷区野沢一丁目二番一 電話 〇三(四〇〇)五二五二	<b>大倉産業株式会社</b> 代表取締役 大倉 治 〒579 東大阪市下町一丁目一三番九 電話 〇七(九八四)六三六三 ファックス 〇七(九八七)九七七五	<b>大阪府アミューズメント・オペレーター協会</b> 会長 梅原 靖三 役員 一同 〒530 大阪市北区角田町一丁目二番二 電話 〇六(七六八)三三三三
<b>株式会社 アリス電子機器</b> 代表取締役 田中 熊久 〒530 大阪市北区高橋ビル東八号館 電話 〇六(三五四)〇六三一	<b>大森電気株式会社</b> 代表取締役 大森 勝雄 〒190-12 東京都武蔵村山市伊奈平三丁目二番二 電話 〇四(三五)二六〇二	<b>株式会社 岡田商会</b> 代表取締役 岡田 稔 〒615 京都市右京区西院東山町九番五 電話 〇七五(三三)二二二二	<b>株式会社 カトウ製作所</b> 代表取締役 加藤 イサム 〒157 東京都世田谷区北島山一丁目四十三番二 電話 〇三(三三〇)七二二二	<b>株式会社 カトウ製作所</b> 代表取締役 加藤 イサム 〒600 京都市下京区丸太町七条下東塩小路七番二 電話 〇七五(三四)一〇八八	<b>株式会社 カトウ製作所</b> 代表取締役 加藤 イサム 〒157 東京都世田谷区北島山一丁目四十三番二 電話 〇三(三三〇)七二二二
<b>株式会社 ティーカン</b> 代表取締役 柿原 彬人 〒101 東京都千代田区神田東松下町四丁目一 電話 〇三(二五六)〇三七七	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一



<b>アイレム株式会社</b> 代表取締役 高堂 良彦 〒580 大阪府松原市西大塚一丁目三十一番九 電話 〇七(三三)四七五四	<b>アイレム販売株式会社</b> 代表取締役 高嶋 由之 (本社) 〒530 大阪市北区西天満一丁目七十四番二 電話 〇六(三三三)三三〇〇 (東京販売事務所) 〒106 東京都港区南麻布三丁目九番一三 オーク南麻布ビル 電話 〇三(四四)三〇八一	<b>朝日エンジニアリング</b> 代表取締役 佐原 十郎 〒599-03 大阪府東淀川区野田三丁目三番七 電話 〇七(四九)〇七八三	<b>旭精工株式会社</b> 代表取締役 安部 寛 〒107 東京都港区南青山二丁目二十四番五 電話 〇三(四〇〇)六八八一	<b>株式会社 アポロ</b> 代表取締役 為 菁 〒542 大阪府南区難波四丁目二番一 電話 〇六(六三三)八〇五五	<b>岡田物産株式会社</b> <b>アミューズメント・オペエム</b> 代表取締役 岡田 茂 〒121 東京都足立区梅島一丁目十五番二 電話 〇三(八五)五三三三 ファックス 〇三(八五)五三三四
<b>株式会社 アリス電子機器</b> 代表取締役 太田 周 〒530 大阪市北区高橋ビル東八号館 電話 〇六(三五四)〇六三一	<b>アルファ電子株式会社</b> 代表取締役 新井 一夫 〒362 埼玉県上尾市愛宕三丁目二十五番五号 電話 〇四八(七五)二四二二	<b>エイトレジャー物産</b> 代表取締役 富田 紀一 〒001 札幌市北区北二十八条西四丁目一 電話 〇一一(七五〇)八八六六	<b>エース自動機株式会社</b> 代表取締役 村上 公伯 専務取締役 高野 貞義 〒154 東京都世田谷区野沢一丁目二番一 電話 〇三(四〇〇)五二五二	<b>大倉産業株式会社</b> 代表取締役 大倉 治 〒579 東大阪市下町一丁目一三番九 電話 〇七(九八四)六三六三 ファックス 〇七(九八七)九七七五	<b>大阪府アミューズメント・オペレーター協会</b> 会長 梅原 靖三 役員 一同 〒530 大阪市北区角田町一丁目二番二 電話 〇六(七六八)三三三三
<b>株式会社 アリス電子機器</b> 代表取締役 太田 周 〒530 大阪市北区高橋ビル東八号館 電話 〇六(三五四)〇六三一	<b>大森電気株式会社</b> 代表取締役 大森 勝雄 〒190-12 東京都武蔵村山市伊奈平三丁目二番二 電話 〇四(三五)二六〇二	<b>株式会社 岡田商会</b> 代表取締役 岡田 稔 〒615 京都市右京区西院東山町九番五 電話 〇七五(三三)二二二二	<b>株式会社 カトウ製作所</b> 代表取締役 加藤 イサム 〒157 東京都世田谷区北島山一丁目四十三番二 電話 〇三(三三〇)七二二二	<b>株式会社 カトウ製作所</b> 代表取締役 加藤 イサム 〒600 京都市下京区丸太町七条下東塩小路七番二 電話 〇七五(三四)一〇八八	<b>株式会社 カトウ製作所</b> 代表取締役 加藤 イサム 〒157 東京都世田谷区北島山一丁目四十三番二 電話 〇三(三三〇)七二二二
<b>株式会社 ティーカン</b> 代表取締役 柿原 彬人 〒101 東京都千代田区神田東松下町四丁目一 電話 〇三(二五六)〇三七七	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一	<b>株式会社 テック</b> 代表取締役 手塚 明雄 〒663 兵庫県西宮市高松町十六番十五 電話 〇七九(八六)〇八一

**MUST CAMERA EYE No.44**

村上新一は前にだした『雪片曲線論』の中で、ピンボール・マシン、ジャングリから『ゼビウス』までをとりあげて興味深い精緻な理論を展開していたのだが、村上新一はゲーム・マシンの対するうちこみようといううかれこみようはなかなかないのである。「一九七三年のピンボール」では探し求められるピンボール・マシンのシーク・アンド・ファインド」という型の小説の一方の隠された主役を演じている。

この人もピンボールからはじまりながいゲーム・マシンの誠練の時を経て今はゼビウスへとゼビウス二十万点の世界へとやってきたのだ。

そういうゲーム・マシン派に対して、もう一方にこれは悪魔をいかねないけれど、パチンコ派がある。

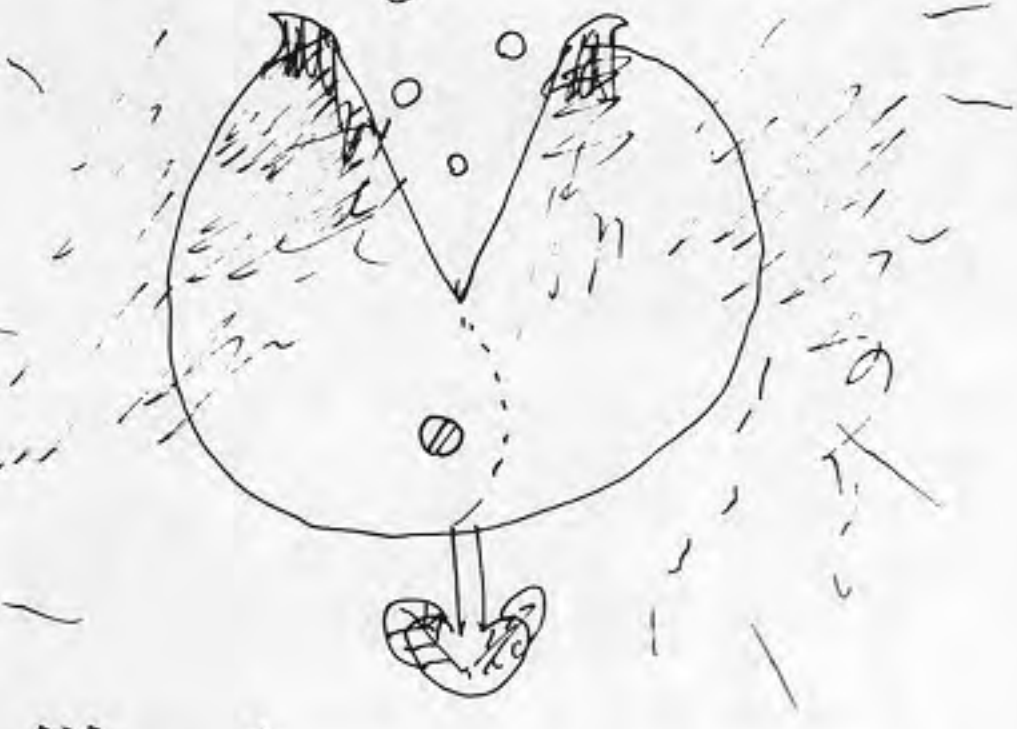
吉本隆明が娘の大学入試につきそって京都へ来て複雑な暇つぶしにパチンコをした話載っている。P・R誌を教えて貰って上の方の町にあるパチンコ店に入っていく。

この坂をあがる度に通りが違って新しい街があるという情景がすきだ。

あれはいつたい何層の街が重なっているのだろうか、と気になる。

悪戯をする人がいて吉行淳之介に電話で、上之毛というの昔は下之毛とってたのですが役所ではいかにもそれらしくて都合が悪いというので上之毛に替えましたやは吉行淳之介は下ノ毛です、とぞうしがないのだが、吉行淳之介の随筆を読んでいるとどうやら山の斜面という大きな堤防の斜面のような地形のところに、おもしろい話が出てくる。

吉行淳之介のエッセイでは軽く触れられているけど、どうやら先生のバチンコは相当ヘイイものであるようである、一日は白にゲームセンターがそこ多くある訳ではないが、吉行淳之介などは眩暈をおこさなかつたので自分の日常生活とゲーム・マシンの



鎌先英太郎

万点とい勝負のようだ。そうは結びつかない。世情が落ち着いてきて高度成長のかけ声がかかる頃には家族旅行も盛んになり、家族でホテルの夜の間時間つぶしに子供を連れてホテルでピンボール・マシンと戯れる。そこでピンボール・マシンの本当の面白さが分かったのはその当時の子供すなわち全共闘後の世代であり、子供たちが成長する頃には街にはゲームセンターが見慣れた風景のひとつになり定着していった。日常生活の一助にゲームセンターが組み込まれてしまっていたというところもある。

二つの流派を比較して気づくいちばん大きな違いは音楽である。音楽といふことはリズムとメロディであるからやる人のリズムが合うとっていったことになる。片や有名な演歌ということになるのだから、ゲームセンターの音というおもしろいかな。

ロックだけではなくゲームセンターに来る人たちの多くはポップスからジャズをよく聞く人が多いのである。

ちなみに、ワムノとかデューラン・デュラン、カイチャー・ワンダ、ステイク・ジャガー、キース・ジャレット、チック・コリア、マーク・マフイー、マット・デニス、バディー・グレンコ、ポビー・トゥループなんて名が村上新一の話からははばばん出してくるのだが、吉行淳之介などは眩暈をおこさなかつたので自分の日常生活とゲーム・マシンの

**価値あるニューマシンをディストリビュートする!!**

**ハンゴオン**  
TVバイクレースゲーム  
本物と同じテクニックで

**青春スキャンダル**  
たけし君がカンフー駆使  
凶悪な魔界軍団との闘い

**グラディウス**  
パブルシステム第2弾!  
異次元空間での宇宙戦争

**ナイトギャルサマー**  
新キャラクターTV麻雀  
大阪弁のギャルも登場!

**HANG-ON**  
**GRADIUS**  
**NIGHT GAL SUMMER**

株式会社 **総商** 本社 〒444 岡崎市井田西町17-4 TEL (0564) 24-2581代 FAX (0564) 22-0555代



<p><b>株式会社 トーケン</b> 代表取締役 土屋 健蔵 〒540 大阪市東区京橋一丁目七 電話 〇六(九四三)三三三二</p>	<p><b>株式会社 トーゴ</b> 代表取締役 山田 敷夫 〒152 東京都目黒区八雲一丁目一七 電話 〇三(七二八)六四六一</p>	<p><b>株式会社 ナムコ</b> 代表取締役 中村 雅哉 〒144 東京都大田区蒲田五丁目三八一三 電話 〇三(七五五)朝日ビル</p>	<p><b>西日本ドリーム産業株式会社</b> 代表取締役 枅 和敏 〒802 北九州市小倉北区浅野二丁目十五 電話 〇九三(五五二)二八八四</p>	<p><b>株式会社 日本商事</b> 代表取締役 小川 義雄 〒536 大阪市城東区東田一丁目一九 電話 〇六(九六六)七七二二</p>	<p><b>日本物産株式会社</b> 代表取締役 鳥井 末治 〒530 大阪市北区天神橋一丁目二一九 電話 〇六(五三三)五二二一</p>
<p><b>任天堂株式会社</b> 代表取締役 山内 溥 〒101 東京都千代田区神田須田町一丁目二二 電話 〇三(二五四)一七八一</p>	<p><b>バスデザインインターナショナル</b> 代表取締役 細井 久平 〒562 大阪府茨田郡津川一丁目一四五 電話 〇七(七七二)八八三〇</p>	<p><b>バーリースービス株式会社</b> 代表取締役 社員 一同 社 池 〒105 東京都港区東麻布三丁目一八 電話 〇三(五八八)〇八五七</p>	<p><b>株式会社 バリー・ジャパン</b> 代表取締役 ロジャー・エス・カーシー 〒150 東京都渋谷区道玄坂一丁目一四九 電話 〇三(四七六)五九八</p>	<p><b>株式会社 フナイ</b> 代表取締役 大槻 隆弘 〒577 大阪府西上小阪十二丁目十八 電話 〇六(七二二)三七五〇</p>	<p><b>株式会社 プレイランド</b> 代表取締役 高橋 明 〒144 東京都大田区西蒲田八丁目十六 電話 〇三(七三四)三三六一</p>
<p><b>株式会社 ホープ</b> 取締役社長 小野 定良 〒211 (本社工場) 川崎市中原区今井上町五〇 電話 〇四(四七三)六六四一</p>	<p><b>真砂工業株式会社</b> 代表取締役 真砂 幸男 〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地 電話 〇四(七一)九四一五</p>	<p><b>ミクマ産業株式会社</b> 代表取締役 西川 賢造 〒534 大阪府都島区東野田四丁目一三 電話 〇六(三五四)〇三三三</p>	<p><b>株式会社 水野商会</b> 代表取締役 梅村 富久 〒465 名古屋市中区東区富田二丁目九 電話 〇五(二七七)四七五五</p>	<p><b>ミゼッティ工業株式会社</b> 代表取締役 橋本 敬造 〒187 東京都小平市鈴木町一丁目五三 電話 〇四(三三三)二八五一</p>	<p><b>峯興業有限公司</b> 代表取締役 峯 久 〒543 大阪市天王寺区玉造元町十四丁目二 電話 〇六(七六八)九八八二</p>
<p><b>明昌特殊産業株式会社</b> 代表取締役 岡本 昌明 〒553 大阪府福島区海老江七十九 電話 〇六(四五五)三五五七</p>	<p><b>株式会社 名豊商事</b> 代表取締役 高梨 政己 〒110 東京都台東区東上野三丁目一十二 電話 〇三(八三三)四八九一</p>	<p><b>株式会社 友栄</b> 代表取締役 内田 博 〒101 東京都千代田区三崎町三丁目七十五 電話 〇三(二六三)九四二一</p>	<p><b>株式会社 ユニバーサル</b> 代表取締役 岡田 友生 〒323 栃木県小山市荒井五丁目一 電話 〇二(八五二)五五二二</p>	<p><b>ユニバーサル販売株式会社</b> 代表取締役 岡田 和生 〒103 東京都中央区日本橋堀留町一丁目一七 電話 〇三(六六六)〇三三〇</p>	<p><b>株式会社 ローラートロン</b> 代表取締役 森 真一 〒160 東京都新宿区西早稲田一丁目一〇一 電話 〇三(二〇四)〇四六九 〒163 東京都中央区東中島一丁目一三 電話 〇六(三三三)三八四三</p>

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	ピンポンキング (タイトー) Ping-Pong King (Taito)	9.00
2	グラディウス (コナミ) Gradius (Konami)	7.29
3	1942 (カプコン) 1942 (Capcom)	6.00
4	スイートギャル (日本物産) Sweet Gal* (Nichibutsu)	6.00
5	戦場の狼 (カプコン) Commando (Capcom)	5.57
6	テディーボーイ・ブルース (セガ社) Teddy Boy Blues (Sega)	5.55
7	ツインビー (コナミ) Twin Bee (Konami)	5.42
7	ナイトギャル (日本物産) Night Gal* (Nichibutsu)	5.42
9	ザ・高校野球 (アルファ電子) The Kokoyakyu (Alpha)	5.13
10	クラウンズゴルフ・イン・ハワイ (エスコ貿易) Crowns Golf in Hawaii (Esco)	5.07
11	ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲 (アイレム) Lode Runner-The Bungeling Strikes Back (Irem)	5.00
12	ごんべえのあいむそーりー (セガ社) I'm sorry (Sega)	5.00
13	V S システム ベースボール (任天堂) VS. System Baseball (Nintendo)	4.75
14	ゼビウス (ナムコ) Xevious (Namco)	4.67
15	忍者プリンセス (セガ社) Ninja Princess (Sega)	4.64
16	ジャンゴ・レディー (日本物産) Jangou Lady* (Nichibutsu)	4.64
17	メトロクロス (ナムコ) Metro-Cross (Namco)	4.57
18	オセロ (フジワラ) Othello (Fujiwara)	4.50
19	雀王 (新日本企画) Jang-oh* (SNK)	4.44
20	リターン・オブ・ザ・インベーダー (タイトー) Return of The Invaders (Taito)	4.39
21	ギャラガ (ナムコ) Galaga (Namco)	4.38
22	トライアウト (データイースト) Tryout (Data East)	4.33
23	バックランド (ナムコ) Pac-Land (Namco)	4.23
24	スパルタンX (アイレム) Kung Fu Master (Irem)	4.22
25	V S システム テニス (任天堂) VS. System Tennis (Nintendo)	4.07

\* The Traditional Japanese Games

## ■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	TX-1 V8 (辰巳電子) TX-1 V8 (Tatsumi)	7.29
2	ワイバーンF-O (タイトー) Wyvern F-O (Taito)	6.63
3	ポールポジションII (ナムコ) Pole Position II (Namco)	5.55
4	TX-1 (辰巳電子) TX-1 (Tatsumi)	5.44
5	マールマッドネス (アタリ) Marble Madness (Atari)	5.00
6	スーパー・ドンキホーテ (ユニバーサル) Super Don Quix-Ote (Universal)	5.00
7	GPワールド (セガ社) GP World (Sega)	4.88
8	ウルトラクイズ (タイトー) Ultra Quiz (Taito)	4.75
9	サンダーストーム (データイースト) Thunder Storm (Data East)	4.67
10	モナコグランプリ (セガ社) Monaco G.P (Sega)	4.33
11	スターブレイザー (セガ社) Starblazer (Sega)	4.00
12	ポールポジション (ナムコ) Pole Position (Namco)	4.00
13	忍者ハヤテ (タイトー) Ninja Hayate (Taito)	3.75
14	スターウォーズ (アタリ) Star Wars (Atari)	3.50
15	ジェダイの復讐 (アタリ) Return of The Jedi (Atari)	3.50

## ■フリッパー (FLIPPERS)

1	ソーセラー (ウィリアムズ) Sorcerer (Williams)	7.00
2	スペースシャトル (ウィリアムズ) Space Shuttle (Williams)	6.00
3	ロボット (ザッカリア) Robot (Zaccaria)	5.00
4	ファイアーパワーII (ウィリアムズ) Fire Power II (Williams)	4.50
4	ロイヤルフラッシュDX (ゴットリーブ) Royal Flash DX (Gottlieb)	4.50
4	ホーンテッドハウス (ゴットリーブ) Hounded House (Gottlieb)	4.50

調査協力店 (順不同)

ルナパーク (東京・新宿)、ロサ・ゲームランド (東京・池袋)、ドリームイン河原町 (京都・四条河原町)、タイトースペシャル (大阪・梅田) = ㈱タイトー; J&B (東京・神田)、UFO (東京・鶯谷)、セガセンター・ニュー光 (大阪・心斎橋)、モンテカルロ立命 (京都・北区)、カーニバルプラザ (東京・新宿) = ㈱セガ・エンタープライゼス; プレイステイキョロト新宿店 (東京・新宿)、ビッグキャロット新宿店 (東京・新宿)、なんばシティビッグキャロット (大阪・難波) = ㈱ナムコ; ゲームスポット・チェスター (大阪・梅田)、アメニティパーク・リノ千日前店 (大阪・千日前)、アメニティパーク・リノ梅田店 (大阪・梅田) = ㈱アポロ; ワールドゲーム・ミヤコ (東京・新宿) = ㈱東京キャピオード; 名鉄ジャック (名古屋・駅前) = ㈱水野商会; ビデオイン・キャッスル (小倉・駅前) = ㈱太平会館; ビデオイン・マツヤ (京都・今出川) = ㈱岡田商会; 玉造ゲームセンター (大阪・玉造) = ㈱豊興業前; ホウルタカハシ・ゲームセンター (大阪・阿倍野) = ㈱大阪サービスゲームズ; ゲームコーナー・アルブル (北海道・札幌) = 須具興行機。

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターによるデータを集計、その平均値を示した。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

## 新風営法でゲームセンターはどう変わるか? 「新風営法入門講座」

17

### 許可申請の必要書類

「人的、物的その他の許可基準」を満たすこと

問 今回新たに「風俗営業」の許可申請が必要となる「風俗営業」に加えられる「八号営業」に関して、許可制という名の法的規制がなされたわけですが、これは営業者にとって具体的にどういうものがあるのでしょうか。少し整理しながら確認していきませんか。

答 「風俗営業」として新規オープンする「八号営業」があるとして、まず「八号営業」の法的規制がなされたわけですが、これは営業者にとって具体的にどういうものがあるのでしょうか。少し整理しながら確認していきませんか。

問 今回新たに「風俗営業」の許可申請が必要となる「風俗営業」に加えられる「八号営業」に関して、許可制という名の法的規制がなされたわけですが、これは営業者にとって具体的にどういうものがあるのでしょうか。少し整理しながら確認していきませんか。

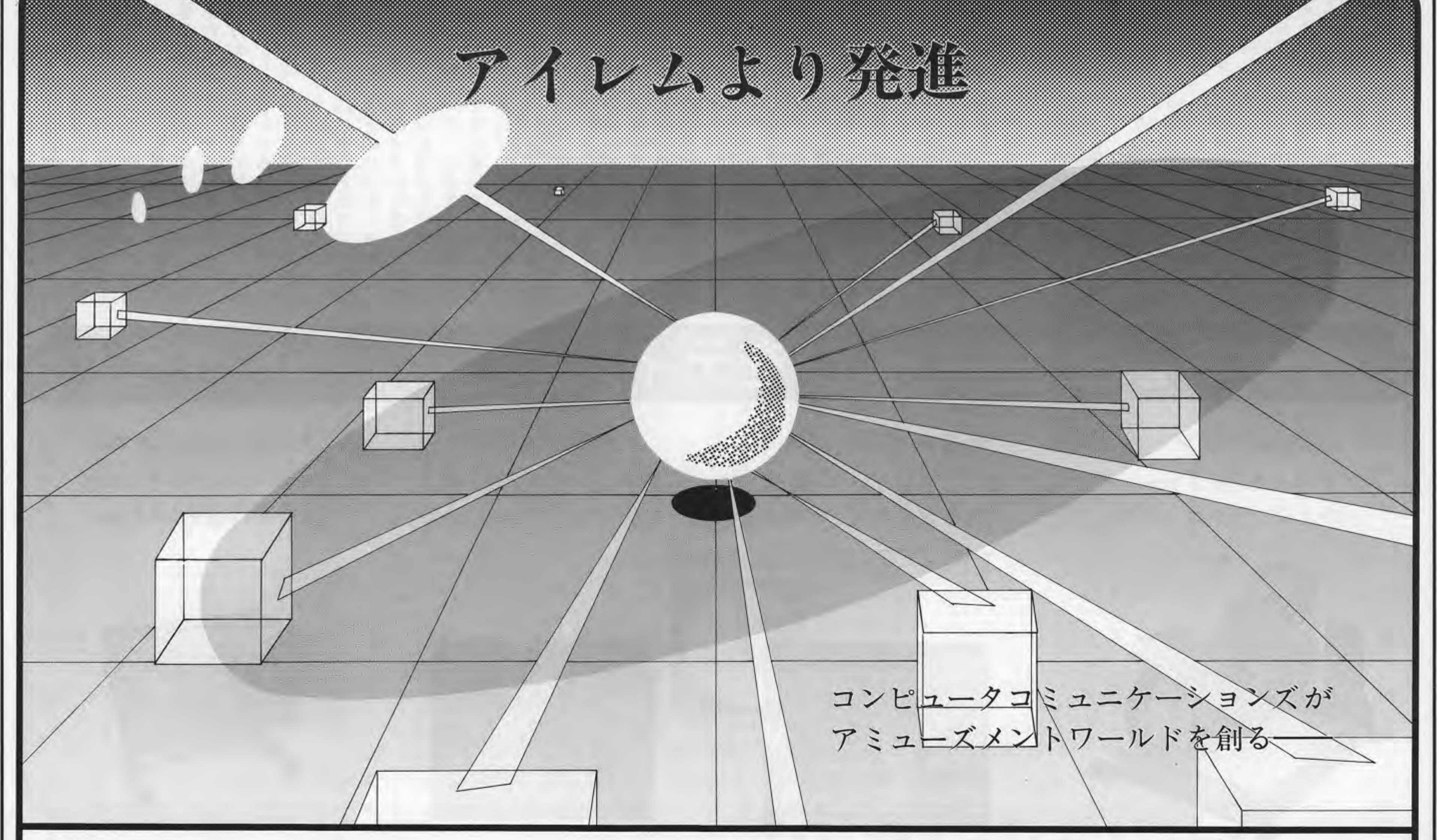
答 「風俗営業」として新規オープンする「八号営業」があるとして、まず「八号営業」の法的規制がなされたわけですが、これは営業者にとって具体的にどういうものがあるのでしょうか。少し整理しながら確認していきませんか。

問 「使用権原を疎明する書類」で、建築基準法や消防法の観点からその建物の違法性が指摘され、改善しないと風俗営業の許可申請を受理しないケースもある、と聞き及んでいますが、これはどう解決したいのでしょうか。

答 場所についての確認をするという意味で、本来の風営法による規制とは関係ありません。調べるなら、設置されたゲーム機などについて電気用品取締法、コピード品に対する著作権法などいくらかでも確認しようとするべきです。つまり、もしそれらのうち違法なものが見つければ、違法なものが許可を与えても「意味のない許可」になりうるというおそれがある、というだけのことです。

問 許可申請に基づき警察側で審査した結果、警察目的に従い「人的、物的その他の許可基準」を満たしている場合、公安委員会が、特別の事情がない限り常に許可しなされる(四十四条)とありますが、悪いのはいつも業者者だということですね。当然、なにしろ風俗営業なのですから。

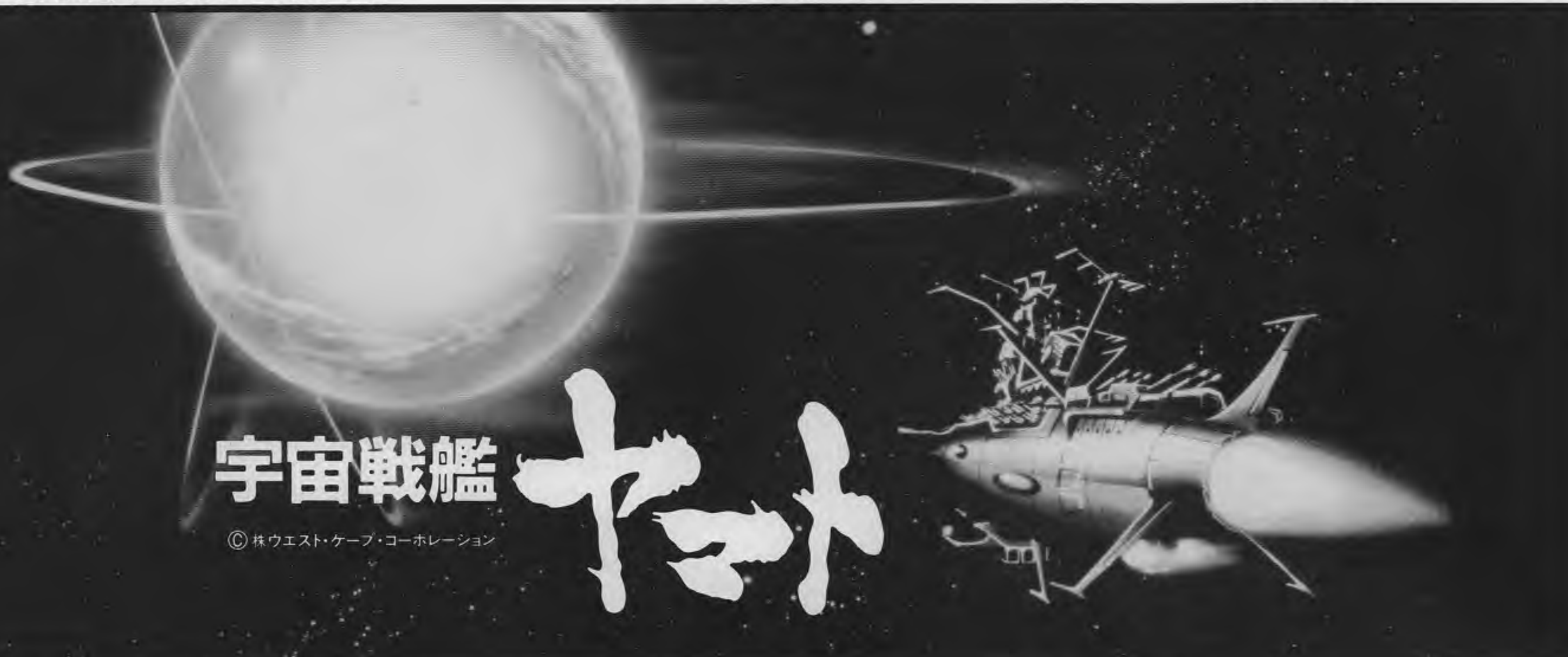
新風営法を勉強する会



## アイレムより発進

コンピュータコミュニケーションズが  
アミューズメントワールドを創る

**IREM アイレム販売株式会社**  
本社/大阪市北区西天満1丁目7番4号 協和中之島ビル TEL.06(312)1300(代)  
Kyowa Nakanoshima, Bldg. 1-7-4, Nishitenma, Kita-ku, Osaka 530 Japan Phone06(312)1305 Telex J 63074 IREM  
東京販売事務所/東京都港区南麻布3丁目19番23号 オーク南麻布ビル TEL.03(442)3081(代)



# 宇宙戦艦ヤマト

© 林ウエスト・ケープ・コーポレーション

ディンギル星人が地球人を水の中に滅ぼそうとしている…。この危機を救うべく今、ヤマトは発進する。8方向レバーとボタンを上手に操作して、ディンギル艦隊を撃破するもので、9つのストーリーからなるゲーム内容は、音響効果と相まって、宇宙戦艦ヤマトの世界に誘います。

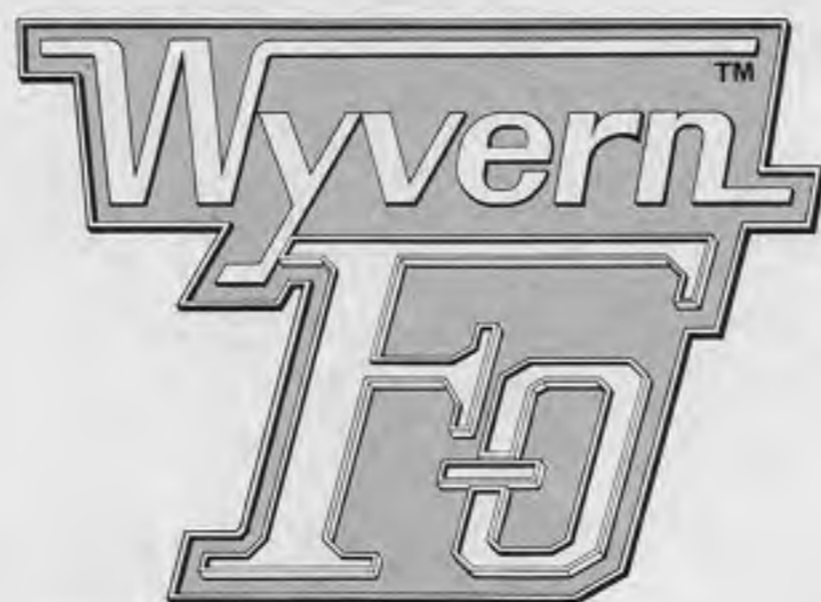
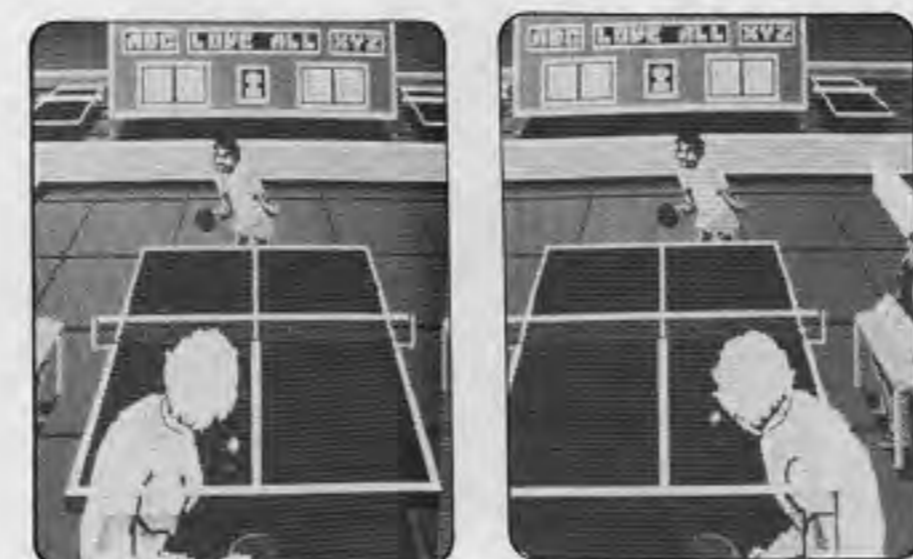


## PING-PONG KING



### ピンポンキング

十字レバーと2つのボタンを上手に操作して、スマッシュ、カット、フアバックなどが自在にあやつれます。また基板を1枚追加するとVS仕様となり、コインを追加することにより、対戦も続けて行うこともできる本格的な卓球ゲームです。

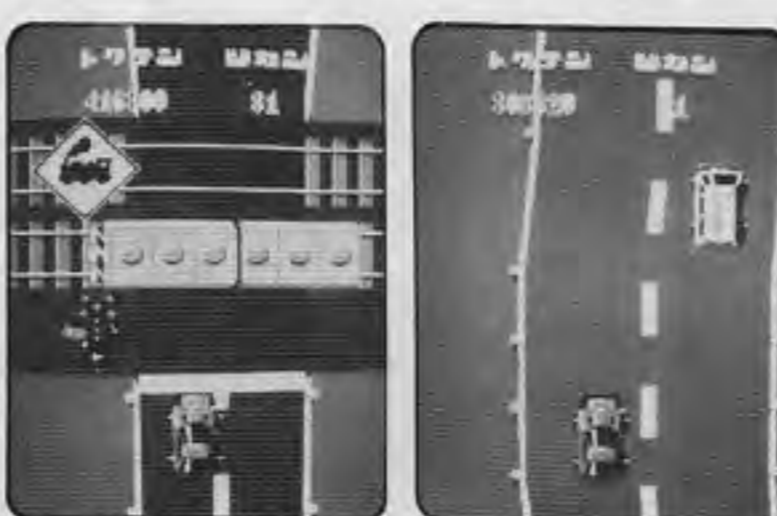


### ワイバーン-O

ワイバーン-Oを上手に操縦し、4種類のZamを撃破せよ！点滅するエナジーブロックを目がけてフロントを撃ちこめ…。地上、空中からの攻撃をかわしながらJの頭文字が浮かぶドームにフロントを撃ち込むと、Little Jとドッキングし、バージョンアップ…。敵機に囲まれた時は転回ボタンで脱出だ！TVモニター2台使用による立体的で迫力満点な空中戦が楽しめます。



## SUPER SPEED RACE



### スーパースピードレースジュニア

このゲームは風俗営業法対象外の機種で、低学年層を対象に特別に設計されたコックピット型です。ゲーム内容は、色彩豊かな3つのコースに別れて誰でも手軽に操作できるうえ、途中でやさしい交通ルールを盛り込んだ楽しいドライブゲームです。

テクノ・ファンタジー

# 株式会社 タイトー

本社 東京都千代田区平河町2丁目5番3号タイトービル ☎03(264)8611(大代表)〒102

アミューズメント・マシンの製造・販売/キスカラー・ラボシステムの販売・リース・サービス/サービスロボットのレンタル・販売・ロボットのイベント企画

英文版業界ニュース

## Overseas Readers Column

# Copyright Law Revised Designating Computer Program As Literary Works

## Nakamura Expressed JAMMA'S Efforts

The Copyright Law has been partially revised recently, designating computer programs as literary works. The bill of partial revision of the law was laid April 11 before the Diet, passed May 23 at the House of Representatives, passed and established June 7 at the House of Councilors, and proclaimed June 14. On May 30, in the process of deliberations at the Committee for Educational Affairs of the House of Councilors, Masaya Nakamura, chairman of Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), expressed his opinion on behalf of the trade. Chairman Nakamura is also president of Namco Ltd., one of the leading amusement games manufacturers. This marked a noteworthy step in the history of amusement business in Japan.

### Law After Judges

In Japan's Copyright Law, the copyrights of literary works are protected from both civil and criminal points of view, and a number of literary works are exemplified (e.g. literary works using language, literary works of music, literary works of movie, etc.). However, computer program has not been designated as an example. In order to cope with the rampant unauthorized copies of video games, the original manufacturers sued the copiers. As a result, judgments had already been passed to the effect that, though not exemplified, computer programs "are literary works to be protected by the Copyright Law". Taito vs ING (December, 1982) at the Tokyo District Court, Taito vs Makoto Electronics (March, 1983) at the Yokohama District Court, and Konami vs Daiwa (January, 1984) at the Osaka District Court. In those civil cases, the copiers were sentenced to civil responsibilities on the accused unauthorized copying of video games by using ROM with a computer program copied without permission.

There also occurred a criminal case. In January 1983, on the accused violation of the copyrights concerning video game's computer program, Haruo Inoue, president of Falcon Co., Ltd., and four (five in those days, but one died of a disease) were arrested, sued by Nintendo. Later, they were prosecuted, being on trial at the Osaka District Court (not yet delivered a judgment). Additionally, some copiers

were arrested criminally, but not prosecuted yet.

Judicially, though computer programs of video games have been treated as literary works, they have not been provided for as such in the Copyright Law. Meanwhile, an opposition occurred between the Ministry of International Trade and Industry (MITI) and the Agency of Cultural Affairs (ACA) - the MITI drafted an "Act of Program Rights", unprecedented in the world, anticipating that, once computer programs are provided for as literary works, not merely the video game industry, but also the computer industry as a whole will be greatly affected, while the ACA intended to revise the Copyright Law partially. Due to their opposition, none of them was brought before the Diet last year. This year, however, the MITI compromised, agreeing with the ACA about partial revision of the Copyright Law.

### Version-up, Etc.,

MITI's assertion may be boiled down to the point: computer programs are deeply related to industrial profit, and as such, unsuitable for treatment under the copyrights which are related to culture and art. After all, MITI compromised, but succeeded in incorporating the two conditions in the revision, i.e. when putting computer programs to commercial use, (a) spare copy can be produced, and (b) modifications, such as 'version-up', can be performed within a certain range.

The main points of the current revision of the law are as follows: (1) The 'definition' of a computer program was newly made, and added to the 'exemplification of literary works'; (2) An exception from the identity holding right for computer programs was recognized (i.e. revision can be made within that range), only for specific computer uses, or for more effective uses; (3) Another copy can be reserved (for back-up, etc.) by a proper owner of computer program's copy; (4) The registration system was provided for the date when a computer program was created (this will be provided for concretely by another law); (5) When an unauthorized copy is used knowing that it is an unauthorized copy of a computer program, such use is deemed illegal; when used without knowing the fact, such use is deemed not illegal.

The revised Copyright Law will be enacted from January 1, 1986. Of the points mentioned above, (5) relates to the use of computer programs. So, even when a video game has been operated not knowing that it is an unauthorized copy, its illegality cannot be questioned. Thus, a number of pro-

blems remain unsolved. However, since there are heavy control over unauthorized copying and sales of unauthorized copies, it is expected that troubles will not occur much in practice. Until the enactment of the revised Law, computer programs remain protected by the existing Copyright Law, so unauthorized copying, etc. are prohibited legally.

### Nakamura's Opinion

Concerning the current revision, witnesses attended a meeting held May 30 by the Committee for Educational Affairs, the House of Councilors. They were professor Abe, Okayama University, professor Doi, Waseda University, director Mitsugi of Japan Electronic Industry Development Association, and chairman Nakamura of JAMMA. The two professors are authority in the copyright law, and specialist in the copyrights concerning computer programs. They stated that "The current revision of the law is too late. There are already judicial precedents, so in view of international current, the existing revision should be revised as quickly as possible." In view of the situation of office computers, Mitsugi expressed an opinion similar to that asserted by MITI. Nakamura explained the position of video game use computers, and said that "I agree with the revision about 80% of the contents".

According to Nakamura's view, the move towards revision started from the fact that several judgments were won by the efforts of amusement game manufacturers against unauthorized copiers of video games. The revi-

sion of the law has been demanded since many years ago, finally leading to the current decision to revise it. Despite this, I'm dissatisfied with the fact that there are exceptions to the holding of identity. I'm doubtful if due considerations are given to the treatment of video games which use a computer program for CRT display. That is, I'm doubtful that relations between those video games and the copyright of music, movie, etc. outpitted by a computer program, have not been provided for in the revision. Fortunately, at the Tokyo District Court, in September last year, judgement was passed that 'video game "Pac-Man" is recognized as literary works of movie' (Namco vs Suishin Group), with the result that, even when a computer program differs, if a movie appearing on the CRT is an unauthorized copy, its illegality (also illegal when operated) can be accused. Since those who manufacture, sell and export unauthorized copies of video games, include many racketeers, it is strongly desired that the police authorities take powerful steps to 'exterminate copiers'.

### New Fuei Act

At the end of the Committee meeting held May 30, Nakamura concluded that "Although those engaged in amusement business have made strenuous efforts to improve the Copyright Law, contributing a great deal to improvement of business, only the deed of bad fellows has been stressed, and our business has been subjected to the strict control by "New Fuei Act". We are very sorry. It is hoped that you understand our situation better". It is said that his talks are mostly true. That is, manufacturers, distributors, exporters and operators of unauthorized copies of video games are associated with organized gangs of racketeers in some way or other. They are also conducting manufacture, distribution, export and operation of video gaming devices and slot machines.

## クルクルポツポ

直径3,500円型  
コンパクトに置ける



詳しくは下記へお問い合わせ下さい



# ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.

1387-2 Tannowa Misaki-cho Sennan-gun  
OSAKA JAPAN TEL 07249-4-3063-0783

Editor: Masumi Akagi  
Amusement Press, Inc.  
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,  
Osaka, 530 Japan  
© 1985 Amusement Press, Inc.  
Printed in Japan



JALECO®

# AROUND THE WORLD My CONNECTION シティ コネクション

## 世界のハイウェイを制覇!!

行く手をさえぎるパトカーたちの追手をかわし、  
スピード狂のクラリスちゃんは今日も元気にアク  
セル全開! 今、クラリスカーは世界中で注目!!



未来を見つめ確かな情報を届ける

**JALECO®** 株式会社 **ジャレコ**

〒158 東京都世田谷区上用賀 5-24-9  
TEL 03-420-2271  
TELFAX 03-420-2280

**JALECO LTD.**

5-24-9 KAMIYOHGA, SETAGAYA-KU, TOKYO 158, JAPAN  
TEL 03-420-2271  
TELEX JALECO J27891